



POKéMON: OS BICHINHOS INVADEM A TV



Nintendo® WORLD

EXCLUSIVO

STAR WARS® EPISÓDIO I RACER™

VOCÊ É O JEDI NA MAIOR AVENTURA DO ANO



SUPER SMASH BROS.



VIGILANTE 8



MEGA MAN



AS AVENTURAS DO FUSCA



Nº 9

R$ 4,90

ISSN 1516-1892
00009
9 771516 189008

★ COMA, BEBA



Pizza grudenta, salgadinhos gordurosos e refrigerantes com alto teor de cafeína. E isso é só o aperitivo. Bem vindo à Festa do Mario, uma noitada onde você escolhe seu personagem Nintendo® favorito e luta contra seus amigos em 6 tabuleiros de aventura, em mais de 50 mini-games para







NINTENDO 64

E SEJA MARIO ★

4 jogadores. Quando finalmente alguém conseguir ganhar, todos os outros vão implorar por uma segunda chance. Mario Party™, só para Nintendo® 64. A festa está só começando.









Visite nosso site: **www.nintendo.com.br**. Para saber onde encontrar ligue: BIT – Banco de Informações Total (Atendimento ao Consumidor) – 814-8234

EDITORIAL

Maio é o mês da E3 (Electronic Entertainment Expo), a maior feira de videogames do mundo. O evento é o mais importante do ano tanto para quem trabalha nesta área, quanto para quem curte um bom joguinho. Todas as empresas produtoras de games montam seu estande e levam as novidades que estão produzindo. Só para você ter uma idéia: ano passado, quem foi para lá pôde jogar Zelda sete meses antes do cartucho sair. Obviamente a fila de espera para conseguir ver o controller era gigantesca. Imagine para jogar! Todo mundo ficava maravilhado com as imagens, mas ninguém conseguia progredir muito, afinal, como você sabe, são necessárias várias horas para se dar bem ao lado de Link. Também deu para dar uma testada no Rogue Squadron. Confesso que na época fiquei meio decepcionado com o que vi. A jogabilidade não era lá essas coisas e o visual ainda era meio tosco. Com o lançamento deu para perceber como as coisas podem mudar quando o produto fica pronto. Porque Rogue Squadron acabou se tornando um clássico absoluto da série Star Wars para Nintendo.

E é para você ficar sabendo em primeira mão as maiores maravilhas que estão por vir, que a equipe da Nintendo World já está nos Estados Unidos (mais precisamente na cidade de Los Angeles) para vasculhar todos os cantos da exposição e desvendar os grandes segredos guardados para o futuro. Já dá para adiantar que vamos colocar as mãos em Perfect Dark, a obra-prima que chega no final do ano e que promete revolucionar o mundo dos jogos de ação. Resumindo: vamos ter muito assunto e novidades já nas próximas edições para você se surpreender.

Mas a maior expectativa do momento é a chegada de Star Wars Episódio 1 – A Ameaça Fantasma. O filme é o mais esperado dos últimos tempos e já tinha fila de espera na porta dos cinemas americanos um mês antes da estréia. Por aqui não vai ser diferente e para embarcar já nesta onda avassaladora que vai varrer o planeta, você vê nesta edição nossa primeira – e exclusivíssima – matéria sobre Star Wars Episódio 1 – Racer. Foi uma operação de guerra para conseguir as imagens e informações a tempo. A reportagem escrita pelo nosso Pablo Miyazawa tem conexão direta com os Estados Unidos e o sigilo foi total, afinal tivemos que passar pelo crivo de aprovação da LucasArts, a empresa que produziu o jogo. E pode se preparar porque no mês que vem tem mais novidades sobre Star Wars, tanto o filme quanto o game.

Como dá para ver a Nintendo World está dando duro para mostrar que veio para tornar o mundo dos games um lugar melhor e mais divertido do que nunca. Esperamos que você concorde.

Odair Braz Junior

A redação olhando para o mundo (e rindo)

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa, Ederli Fortunato, Juliana Pereira, Patricia Aguilar, Rogério Freire

FOTOS
Zeca Resendes

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(011) 831-6500*



Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(011) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

O assunto do momento é Star Wars, e é claro que você, amigo leitor da Nintendo World, não vai ficar de fora dessa de jeito nenhum. Confira tudo sobre o game mais veloz do ano, Star Wars – Episode I – Racer, a partir da página 30. Mas vá logo, senão você vai acabar passando para o lado negro, igual ao que rolou com o garotinho aí ao lado...

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (011) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (011) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (011) 574-6234
Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento: (011) 831-6500
Vendas: (011) 3641-1400
Fax: (011) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

S: DESCUBRA O QUE
NDO A TURMA
TE PARA A BRIGA!

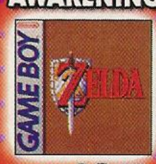


GAME BOY COLOR

- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

3x R$ 76,33
ou 6x R$ 46,42

ZELDA: LINK'S AWAKENING



R$ 69,00

TUROK 2

R$ 69,00

MORTAL KOMBAT 4





R$ 69,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R$ 69,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R$ 69,00 CADA

WARIO LAND

R$ 39,00

NINTENDO64

POCKET BOMBERMAN



R$ 69,00

JAMES BOND 007

R$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R$ 39,00

KIRBY' DREAM LAND 2



R$ 29,00

WARIO LAND II



R$ 49,00

ASH BROS.

PROMOÇÃO GAME BOY pocket COLORS

2x R$ 39,50 CADA

ESCOLHA A COR MAIS BONITA!

Game Boy Pocket Colors é 30% menor que o Game Boy original mas com o mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy e funciona com apenas duas pilhas AAA.

OBSTÁCULOS DIFERENTES. O JOGO PERMITE QUE 04 LUTADORES LUTEM, SIMULTANEAMENTE, NA TELA OU APENAS UM JOGADOR DISPUTE O TORNEIO PASSANDO POR TODAS AS ARENAS PARA FINALMENTE CHEGAR NO TOPO E ENFRENTAR O GRANDE CHEFE SECRETO. SUPER SMASH BROS. É CHEIO DE SURPRESAS E GARANTE DIVERSÃO PARA TODAS AS IDADES.

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

NA COMPRA DE UM CONSOLE NINTENDO VOCÊ GANHA UM BONÉ E UM CADERNO EXCLUSIVOS NINTENDO!





SUPER NINTENDO

3x R$ 89,67
OU 8x DE R$ 43,15

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

SUPER MARIO KART





R$ 69,00

DONKEY KONG COUNTRY 3





R$ 69,00

KIRBY SUPER STAR



R$ 59,00

SUPER MARIO ALL STAR



R$ 69,00

MARIO PAINT



R$ 49,00

F-ZERO



R$ 39,00

PILOT WINGS



R$ 39,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R$ 69,00

SUPER GAME BOY



R$ 49,00

CONTROLE EXTRA



R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM CASA



Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços válidos até 31/05/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

AS NOVIDADES

KEN LOBB DA NINTENDO AMERICANA E SHIG

O futuro é promissor para os adoradores da Big N. Jogos quentíssimos como **Duke Nukem: Zero Hour**, **Star Wars - Episode 1: Racer** e outros já estão saindo e games como **Perfect Dark** e **Resident Evil** estão sendo preparados para abalar as estruturas no final do ano. Mas como as coisas vão rolar até lá? O que aconteceu com o 64DD? O N64 ganhará novos acessórios? Procurando responder a estas e outras perguntas que estão na cabeça de todos os fãs da Nintendo, fomos atrás de **Ken Lobb**. Ele é o gerente de análise e desenvolvimento da Treehouse – o departamento responsável pelo teste e aprovação dos novos produtos. Lobb adiantou algumas das novidades que estão chegando.

●

NW: Qual é o principal objetivo da Nintendo em 1999?
KEN LOBB: Nossos objetivos não são muito diferentes daqueles dos anos anteriores: fornecer os melhores games e torná-los uma experiência muito maior do que os jogadores esperam.

O Playstation 2 será uma máquina bastante poderosa. O que a Nintendo fará para contra-atacar?
Não se preocupem, estamos trabalhando nisso!

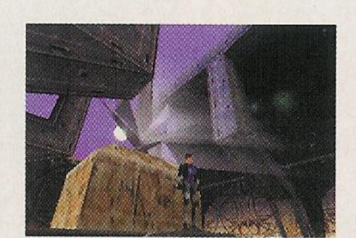
Já existem vários rumores sobre o novo console da Nintendo. O senhor pode dizer algo sobre ele?
Não posso falar nada sobre isso agora, mas fiquem ligados.

Você acha melhor a Nintendo continuar trabalhando em games que exploram totalmente a capacidade do N64, ou deixar isso para outras empresas e se concentrar no desenvolvimento do novo console?
Nós vamos sempre gerar os melhores jogos para nossas plataformas. Os jogadores vão se surpreender nos próximos anos com o que o Nintendo 64 é capaz de fazer. Nós realmente nos importamos muito com os nossos jogos e eu estou orgulhoso disso.

Com o lançamento do Cartucho de Expansão de Memória, o que podemos esperar do 64DD? Ele está morto?
O Cartucho de Expansão é uma excelente ferramenta que permite aos produtores extrair mais dos jogos que produzem para o N64. Logo vocês verão o que este acessório poderá adicionar à experiência de jogar. O 64DD está com o lançamento previsto para este ano no Japão.

> **"Eu garanto que este jogo (Perfect Dark) será um choque no mundo dos videogames"**

O que você pode dizer sobre Perfect Dark? Ele será capaz de superar o modo Multiplayer de GoldenEye 007?
Eu garanto que este jogo será um choque no mundo dos videogames e dará um novo significado ao gênero ação/tiro em primeira pessoa. **Perfect Dark** vai além de **GoldenEye**, porque tem uma grande história e é o jogo de tiro mais intenso que já joguei. O modo Multiplayer de **GoldenEye** foi incorporado ao jogo já com a produção em estado adiantado. Em **Perfect Dark**, isso foi uma prioridade desde o primeiro dia de produção. Estejam preparados para muitos meses de diversão no melhor Multiplayer já feito pela Rare.



As telas de Perfect Dark, a maior aposta da Big N para o final deste ano



A Nintendo ainda vende muitos consoles de Super NES em todo o mundo. Por que não se produz novos jogos?
Eu ainda adoro o meu Super NES, mas agora estamos ocupados com outros projetos.

Muitos fãs do Super NES compraram o N64 esperando ver jogos clássicos como Mega Man, Street Fighter, Super Metroid e outras coisas do gênero. O que você pode dizer sobre isso?
Os jogos que serão lançados para o N64 dependem totalmente das empresas. Eu também quero ver estes títulos, mas os games que estão por vir para o N64 vão superar facilmente os do passado. Nós estamos indo adiante. Espere para ver o que a E3 (maior feira de videogames do mundo) vai mostrar.

Como a Nintendo está se relacionando com a Square? Você acha que após Zelda 64 eles podem mudar de idéia e lançar jogos para o N64?
Não há muito o que eu possa comentar sobre isso agora.

O que está acontecendo com Twelve Tales: Conker 64?
Está quase pronto e quando sair, meu amigo, vai arrebentar! É impressionante.

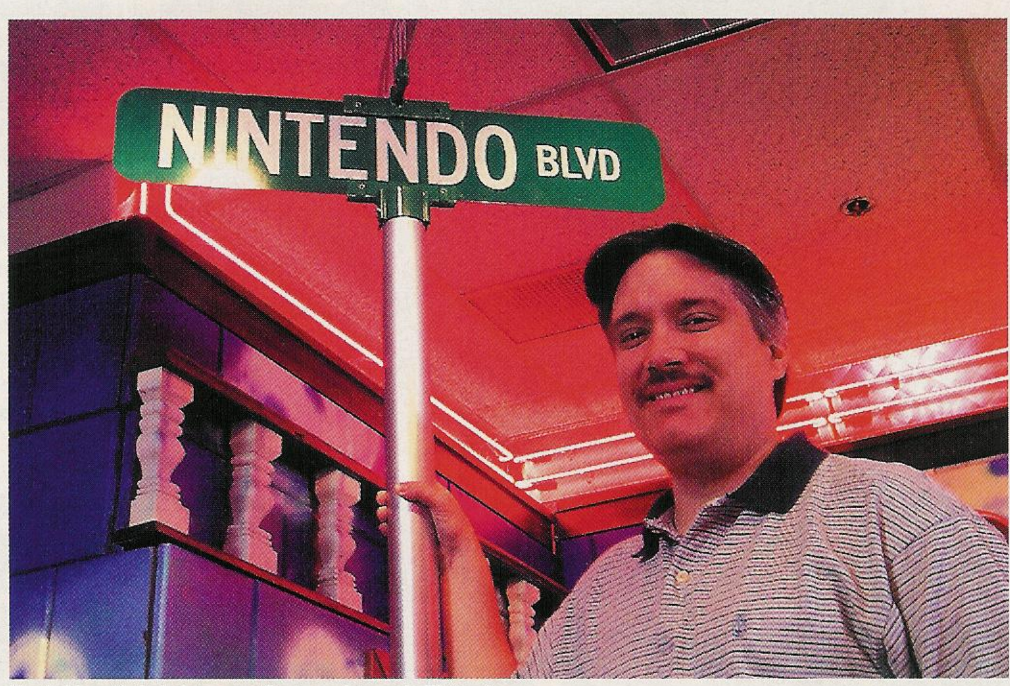
Donkey Kong 64 é um dos jogos mais aguardados pelos fãs. Como está o desenvolvimento? Ele será o Zelda 64 de 1999?
Com certeza! A fera está de volta! Ele é grande, único e será muito melhor do que vocês imaginam.

DA NINTENDO

ERU MIYAMOTO FALAM DO QUE VEM POR AÍ

Mr. Miyamoto falou de uma possível seqüência de Super Mario 64. Este jogo seria para o N64 ou para a nova plataforma?
Mr. Miyamoto é o maior designer do mundo. Quando ele tiver um Super Mario para uma nova plataforma, estaremos prontos para isso.

O Nintendo 64 é um console muito popular com jogos Multiplayer. Você acha que esta é uma tendência que deverá continuar crescendo no futuro?
Acho que os jogos para vários jogadores foi o maior avanço do N64. Com certeza é uma tendência que deve ser seguida e os jogadores realmente gostam de passar várias horas juntos divertindo-se.



Ken Lobb está rindo à toa, confiante no futuro da Nintendo

O Mestre japonês da Nintendo dá seu recado

Shigeru Miyamoto, o pai de Mario e Link, em entrevista na Game Developers Conference, na Califórnia, também deu algumas pistas do que vem por aí.

NW: Você pode nos falar se já existe um Zelda sendo preparado para o novo console?
SHIGERU MIYAMOTO: No momento a resposta para esta pergunta é não. Mas, com uma nova máquina, sou capaz de visualisar um jogo com gráficos melhores, ainda mais detalhados e com um tempo de resposta mais rápido. Com relação ao fator de diversão, ainda não posso dizer nada agora. Isso é algo que temos que pensar muito a respeito.

Qual é a sua preocupação maior com relação aos videogames?
Eu sempre me esforço para criar novas idéias. Quero propor a toda hora novas idéias de jogos sem ter de me preocupar com coisas chatas como gerenciamento ou custos. Os videogames têm se tornado cada vez mais populares com o passar dos anos, mas acho que estamos nos repetindo muito. Mesmo com **Zelda 64** não consigo ter a mesma sensação de novidade que tive com o primeiro **Super Mario Bros**. Quero que uma única idéia gere um fenômeno social.

O senhor está trabalhando em algum novo jogo atualmente? Qual é?
Estou desenvolvendo um novíssimo **Mario Paint**, no qual você será capaz de criar seus próprios personagens utilizando a Game Boy Camera. Os personagens poderão fazer o que você desejar, até dançar, por exemplo.

O senhor acha que a interatividade total é o futuro dos games?
A Nintendo está se esforçando para criar novos tipos de acessórios e uma de suas intenções é combinar o Game Boy, Game Boy Camera, o Rumble Pak e fazê-los todos funcionar no N64. No Japão, já lançamos o **Pikachu Genki Denchu** para N64, que é jogado com decodificador de voz. Assim dá até para conversar com o personagem. Em breve estará saindo um novo sistema, no qual o Game Boy pode ser usado como um Controller para o N64.


O carismático Miyamoto diz o que pensa

QUESTIOMARIO

Arrasadora. Assim pode ser definida a participação dos leitores no Questiomario Missão: Impossível. Cartas de todos os cantos do Brasil entupiram nossa caixa postal (até tomamos bronca do gerente dos Correios! Foi mal, aí!). E o grande vencedor foi o Cleber Sumizon de Cascavel/PR. Ele acertou as cinco perguntas ferradas e teve a sorte de ser sorteado entre as mais de 2600 cartas que chegaram na Redação. Resultado: o Cleber ganhou, de uma vez só, um Rogue Squadron para N64, um Cartucho de Expansão e um joystick Makopad da Interact. Palmas pro sortudo que ele merece! Nesta edição continuaremos com as perguntas sobre Super Metroid, um dos grandes clássicos do Super Nintendo. Quem for sorteado e acertar as cinco perguntas vai ganhar um Cartucho de Expansão de Memória, um cartucho Rogue Squadron para N64, um cartucho de Super NES mais um boné exclusivo da Nintendo World. Mas atenção que o prazo está acabando! Só valerão as cartas colocadas no correio até o dia 30 de maio! Escreva por fora do envelope

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
SUPER METROID
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Como está o tempo (clima) em Brinstar quando Samus desembarca ali pela primeira vez?
2. Qual o nome do monstro vermelho enviado por Mother Brain para sequestrar o último Metroid?
3. Qual o número total de Mísseis que podem ser encontrados em Norfair?
4. Qual o nome do local em que você enfrenta Phantoon?
5. Qual a cor do biquini que Samus veste no melhor final do jogo?

Respostas do Questiomario anterior: 1. Jim Phelps 2. 17 quadros 3. 25 sensores (modo possível: 22 vermelhos e 3 amarelos/modo impossível: 21 vermelhos e 4 amarelos) 4. 13 roupas 5. KGB HQ

Pokémon na televisão

Ele já está na Record

A febre **Pokémon** invadiu o Brasil! O desenho animado que é mania no Japão e nos EUA estreou por aqui (se nada deu errado) no dia 10 de maio na TV Record. A emissora acredita que a mania vai pegar aqui também e já comprou os 104 episódios que fazem parte da primeira e da segunda temporadas. Os principais personagens chamam-se Ash (um jovem japonês) e um simpático e fofinho Pokémon chamado Pikachu. Tudo começa quando o garoto ganha o Pikachu de presente e começa a treinar o bichinho para que ele capture os outros monstrinhos existentes. Os problemas começam quando surge uma gangue disposta a encontrar os Pokémon antes de Ash.



Além de toda essa rivalidade, ainda pinta um clima de romance entre Ash e sua amiga Missy. Anote na agenda: o desenho passa de segunda a sexta, às 11h00 da manhã na TV Record. Se você ainda não viu o desenho e quer conhecer mais sobre o Pikachu, dê uma olhada nos games que estão saindo para o Nintendo 64 e que apresentamos nesta edição: **Pokémon Snap** e **Super Smash Bros**.

GUERRA DE BRINQUEDO

Soldadinhos verdes invadem a tela

Quem curtia brincar com aqueles soldadinhos de plástico verde certamente irá se emocionar com **Army Men: Sarge's Heroes**, novo game para N64 produzido pela 3DO (mesma empresa que fez o já clássico **Battletanx**). No jogo, você controla o soldadinho Sarge, líder da tropa "do bem". Em cada uma das catorze missões, Sarge precisa completar montes de objetivos e combater os soldadinhos inimigos em um jogo de ação no estilo de **GoldenEye 007**, mas com diversos momentos em terceira pessoa. O Multiplayer também está prometendo: apesar do game estar somente 50% pronto. **Army Men** está previsto para atacar os EUA em setembro.







www.nintendoworld.com.br

Um sucesso total e absoluto: este foi o resultado da primeira promoção do site da Nintendo World na Internet. Foram mais de 800 páginas de dicas colocadas pelos leitores que freqüentaram o site no mês passado. Como a quantidade de informação foi muito grande, não conseguimos escolher a tempo as dicas e os vencedores. O resultado sai no Top Secret da próxima edição.



Astro do hockey se aposenta

Wayne Gretzky abandona os patins

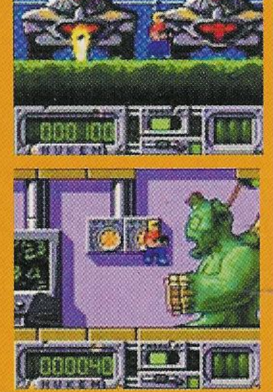


O maior jogador da história da Liga de Hockey Norte Americana (NHL) se aposentou no mês passado. Wayne Gretzky – um Pelé do hockey (foto) – era atacante do New York Rangers e já protagonizou quatro games para os consoles Nintendo (um para Nintendinho, um para Super NES e dois para o N64). Resta apenas saber se o cara continuará aparecendo em novos games ou cairá de vez no esquecimento.

DUKE NUKEM

ARREBENTA TAMBÉM NO GAME BOY

De perfil e em cores



Como colocar um cara irado, malvado e grosseirão como Duke Nukem dentro da telinha colorida e simpática de um Game Boy Color? Parece que o pessoal da GT Interactive conseguiu, e muito bem. Pelas primeiras telas, dá pra ver que está surgindo um belo game de plataformas e que a paleta de cores do GB Color está sendo muito bem aproveitada. É a primeira vez que veremos o velho Duke andando de lado, mas sem perder a brutalidade e o bom humor. O game está previsto ainda para este semestre nos EUA. Já **Duke Nukem: Zero Hour** para o N64 foi adiado novamente. Desta vez, a data de lançamento prevista é agosto. É mole?





Acima, duas telas da versão do Game Boy Color; ao lado, o belo visual de Zero Hour

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM MARÇO DE 1999



Nintendo 64

- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- FIFA 99
- TOP GEAR OVERDRIVE
- MISSÃO: IMPOSSÍVEL
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
- WCW vs nWo: WORLD TOUR
- GOLDENEYE 007
- 1080° SNOWBOARDING

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM MARÇO DE 99

Nintendo 64



- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- BANJO-KAZOOIE
- SUPER MARIO 64
- GOLDENEYE 007
- MISSÃO IMPOSSÍVEL
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- DIDDY KONG RACING
- FIFA 99
- MISTICAL NINJA STARRING GOEMON

Super Nintendo

- SUPER MARIO WORLD
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
- MORTAL KOMBAT 2

Game Boy

- POKéMON
- JAMES BOND 007
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
- WARIO LAND 2
- KIRBY'S DREAM LAND 2



CALENDÁRIO NINTENDO 99

NINTENDO 64

N64

MAIO/JUNHO

A Bug's Life
AirBoardin' USA
All Star Tennis 99
Caesars Palace 64
Duke Nukem: Zero Hour
Fighting Force 64
Ken Griffey Jr.'s Slugfest
Looney Tunes: Space Race
Monaco Grand Prix
Quake II
Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers
Starshot in Space Circus
Star Wars: Episode I: Racer
Superman
Taz Express

JULHO/AGOSTO/SETEMBRO

Army Men: Sarge Heroes
Command and Conquer
F-1 World Grand Prix II
Gauntlet Legends
Goemon's Great Adventure
Harrier 2001
Harvest Moon 64
Hype - The Time Quest
In Fisherman's Bass Hunter 64
Jet Force Gemini
Mario Golf 64
Monster Truck Madness 64
O.D.T.
Pokémon Snap
Rayman 2
Road Rash
Rugrats
Shadow Man
The New Tetris
Tonic Trouble
V-Rally Edition 99
Win Back
World Driver Championship
WWF Attitude

GAME BOY

MAIO/JUNHO

Bust a Move 4
Conker's Pocket Tales
Ken Griffey Jr.'s Slugfest
Pac Man: Special Color Edition
Pokémon Pinball
R-Type DX
Silicon Valley
Super Mario Bros.
The Smurfs' Nightmare
V Rally
Wicked Surfing
Yoda Stories

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

E3 - Electronic Entertainment Expo

A grande festa dos videogames

Enquanto você está lendo esta revista, nossa equipe de reportagem está desbravando todos os cantinhos da **E3** (Electronic Entertainment Expo), a maior feira de videogames do Ocidente. Desta vez, o evento acontece em Los Angeles, entre os dias 12 a 15 de maio. Com certeza muitas novidades e surpresas estão rolando, e você saberá de tudinho na matéria de gala que estamos preparando para a próxima edição. Enquanto isso, confira abaixo algumas das surpresas que devem ser apresentadas lá:



O medo toma conta do N64

Além de **Perfect Dark** e **Donkey Kong 64**, a Nintendo tem mais uma carta escondida na manga: **Eternal Darkness** (traduzindo, Escuridão Eterna), mais um game de terror bem Dark que vai dar bons sustos em todo mundo. O jogo já está sendo descrito como um cruzamento bizarro entre **Resident Evil** e **The Legend of Zelda - Ocarina of Time:** tudo por causa dos ângulos de câmera variados, da interação entre os personagens e o cenário e da sensação quase real de estar assistindo um filme. O enredo não traz muitas novidades: uma viagem pelo tempo onde o objetivo é combater criaturas malignas. **Eternal Darkness** está sendo desenvolvido pela empresa canadense Silicon Knights, em seu primeiro trabalho para o Nintendo 64. O jogo será lançado pela própria Nintendo no ano que vem.

Quem é 

Nintendo revela nome de nova heroína

Um game de ação e ficção científica para Nintendo 64, com uma mulher no papel principal. Estamos falando de **Perfect Dark**, certo? Errado! Este é o enredo de **Riqa** (nome ainda provisório), a mais nova aposta da Nintendo para o final do ano. Só o que se sabe é que este será o provável nome da heroína de um novo game no estilo **Super Metroid** (Super Nes). O projeto estava sendo mantido em segredo e só agora, depois de muita pressão, foi confirmado pela Big N. As desconfianças começaram quando a Nintendo of America reservou um domínio na Internet com o nome **riqa.com.** A produção está por conta da Bits Studios, que faz sua estréia no Nintendo 64 em grande estilo. Já dá pra sentir mais uma musa pintando por aí...

Mais velocidade no N64

É a série Ridge Racer chegando

Os boatos de que o conhecido game de corrida **Ridge Racer** estava pintando no N64 eram totalmente verdadeiros. Após quase três anos de negociação, finalmente foi anunciado o acordo entre a Namco e a Nintendo para a produção do game, que fez muito sucesso em outros consoles. O nome provisório é **Ridge Racer 64** e talvez seja lançado até o final do ano.

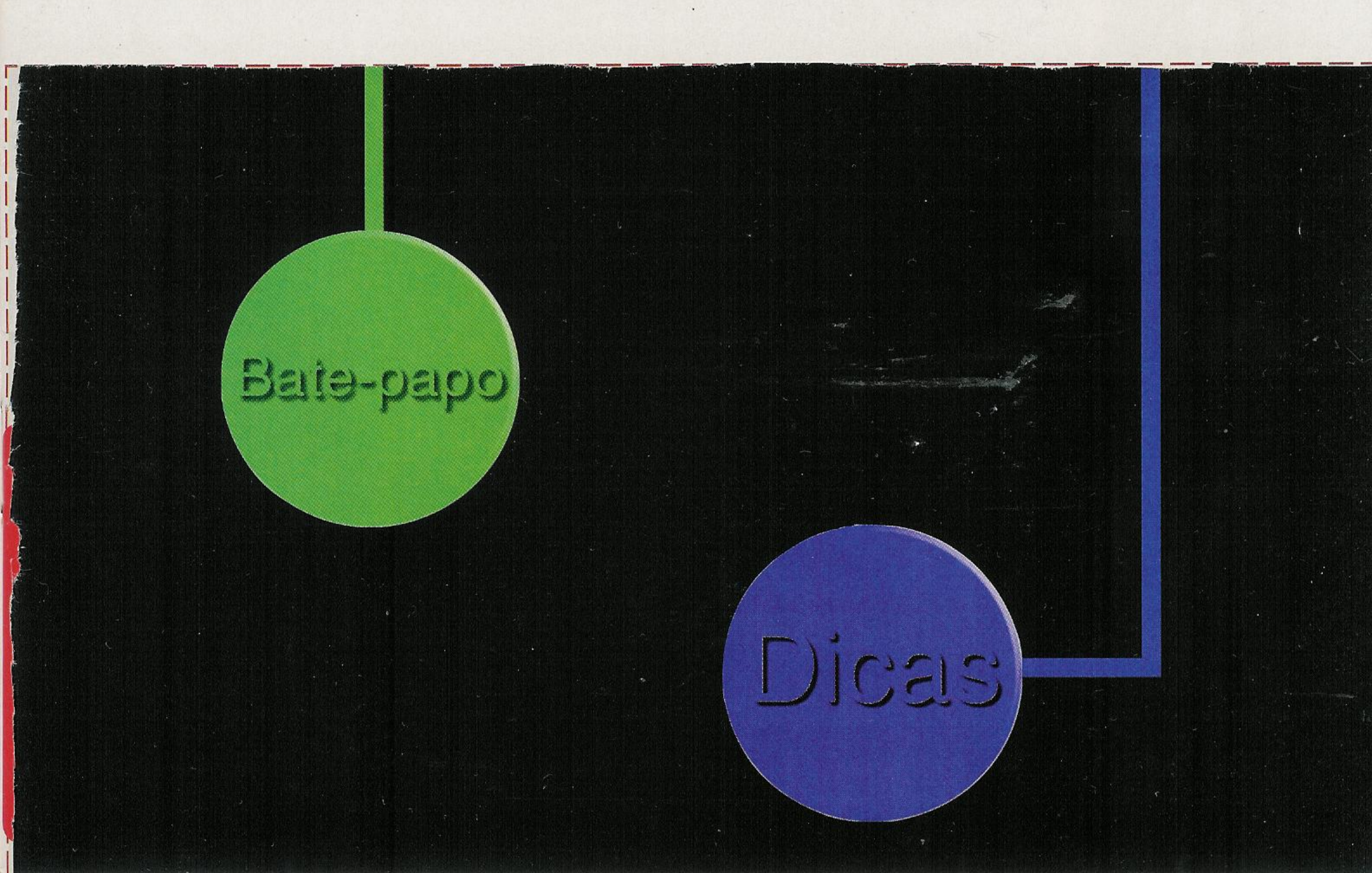
Navegando com a Nintendo

Se você está ligadão na Internet, dê uma conferida nos sites das principais empresas que produzem games para o Nintendo 64.

Nintendo do Japão	www.nintendo.co.jp
Nintendo Of America	www.nintendo.com
Rare Limited	www.rareware.com
Midway	www.midway.com
Acclaim	www.acclaim.net
Electronic Arts	www.easports.com
Konami	www.konami.com
Psygnosis Limited	www.psygnosis.com
Infogrames	www.infogrames.com
Crystal Dynamics	www.crystald.com
Activision	www.activision.com
Capcom	www.capcom.com
Titus	www.titus.com
Ubi Soft Entertainment	www.ubisoft.com
THQ	www.thq.com
Ocean	www.ocean.com
Eidos Interactive	www.eidos.com

E é claro, não poderia faltar:

Revista Nintendo World	www.nintendoworld.com.br
Nintendo no Brasil	www.nintendo.com.br



N-mail CARTAS

A partir desta edição a seção está ainda mais prestigiada. Com o lançamento do nosso site na Internet a participação literalmente dobrou. Agora todo mundo pode mandar sugestões, críticas e até elogios, por todos os meios possíveis. Como diz o nosso editor-chefe: "você manda, nós fazemos!". Até o mês que vem!

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: **www.nintendo.com.br**
e-mails: **pwline@nintendo.com.br** (dicas, truques e códigos), **bit@nintendo.com.br** (atendimento ao consumidor)
www.nintendo.com.br

Abraço para o E.T.

E aí, galera da NW. Escrevo de Varginha – a cidade do E.T. – para dar os parabéns por todas as edições da revista. Ficaram ótimas, uma melhor do que a outra! Mas tem um problema: nunca chega na data certa. Agora, por favor, façam o E. T. feliz, publiquem minha carta!
Reginaldo Evaristo
Varginha/MG

Olá, Reginaldo! Você gostou das nossas revistas? A gente também adorou e continua trabalhando cada vez mais para que a NW chegue às bancas sempre no começo da segunda quinzena do mês. E olha que o trabalho não está nada moleza, se o E.T. de Varginha quiser ajudar...

Olho vidrado na revista

Eu quero elogiar a NW, pois foi quase um sonho encontrar uma publicação que realmente me interessa. Tenho um N64 e um SNES e é muito bom ver uma revista que chama a atenção e deixa seu olho sem desviar a atenção.
Pedro E. Menegas Paganella
Flores da Cunha/RS

Pedro, legal você pensar isso da nossa revista! Nossa intenção é exatamente esta. Fazer uma publicação que chame a atenção dos leitores e seja um colírio para os olhos. Fique com a gente!

Menos dicas

Vocês estão de parabéns pela página na Internet, ficou muito legal! Agora mudando de assunto, estou começando a desistir da revista NW. Na primeira edição eu fiquei maravilhado, mas agora vocês só colocam dicas, está ficando igual a todas as outras revistas. Seria melhor se colocassem mais informações sobre jogos e não códigos e truques.
Até a próxima e um abraço nas minas.
Odmar (via e-mail)

Odmar, embora seja essa a nossa intenção, é quase impossível agradar todos os leitores em todas as edições. Enquanto você pede mais espaço para as informações sobre jogos outros querem mais dicas. Mas se você continua querendo saber as novidades do universo Nintendo com mais profundidade este é o canal certo!

O site está demais!

O site está ótimo, com tudo em cima. A estética foi muito bem planejada, mas ainda podem surgir mais idéias que deixem o visual mais bonito. Enfim, o site está lindo, tem tudo o que um adorador como eu da Big N poderia desejar e o melhor: tudo em português!!
Fico a noite inteira navegando e nunca travou meu PC por causa dele. Ele carrega rápido e não tem aquele monte de frescura. Parabéns!!
Felipe Minozzi
São Paulo/SP

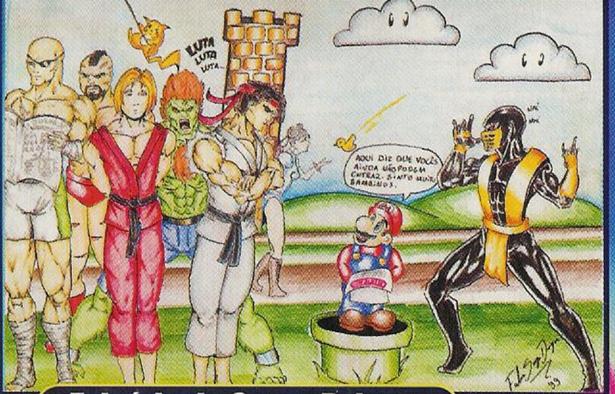
Adoro a revista e, apesar do preço, compro desde que foi lançada. Parabéns pelo site, já não era sem tempo! Eu procurava esta página feito louco pela Internet.
Gladeston da Costa Leite
Fortaleza/CE

Obrigado pelo incentivo, pessoal! Não é nada fácil manter um site. Temos de atualizar, sugerir novas idéias, criar promoções, enfim cuidar dele com todo carinho. Estamos no ar há pouco tempo e ainda temos que melhorar muito, por isso continuem mandando opiniões, por carta, e-mail ou por meio do site.

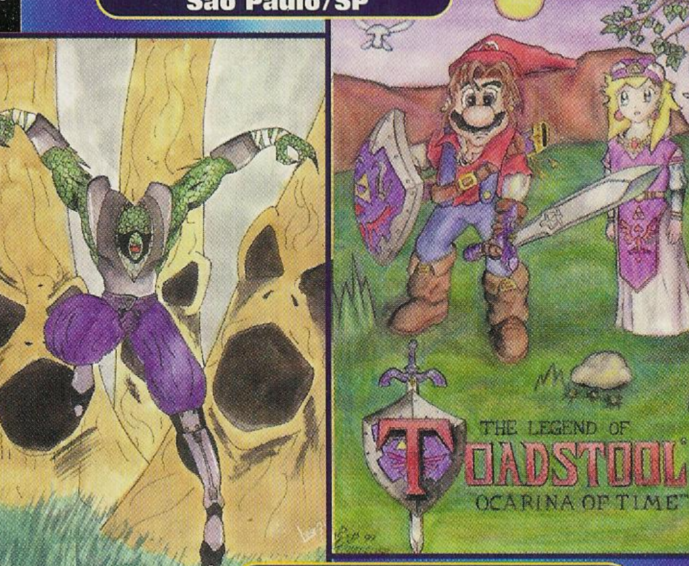
Travou

Olá, pessoal da NW! Vocês estão de parabéns, a revista é otima, mas estou com uma pequena dúvida: tenho um N64, jogo de vez em quando, mas às vezes o jogo trava sem motivo. A tela congela e eu preciso dar Reset no console. Queria saber se isso é comum de acontecer.
Paulo de Tarso (via e-mail)

Este não é um problema comum, mas pode acontecer, principalmente se você usar cartucho pirata. Às vezes ocorre quando o console fica ligado por muito tempo, por causa de uma dica colocada em um jogo ou até por acúmulo de sujeira. Mas se acontecer com muita freqüência é bom procurar a Gradiente.


Fabrício de Souza Deiques
Porto Alegre/RS

Hermes V. de Lima
São Paulo/SP



Leonardo Godoy Cangellar
São Paulo/SP

Perguntas 1

Gostaria de parabenizá-los por uma das melhores revistas do Brasil (por mim seria do mundo). Tenho algumas dúvidas:
1) É verdade que o jogo Tetris 64 virá com um aparelho chamado Bio Sensor, que vê os batimentos cardíacos?
2) Vocês irão fazer a cobertura no Stand da Nintendo na E3?
A propósito, muito louco o pôster do Link na edição de março!
Wilson Bertassi Junior
Santo André/SP

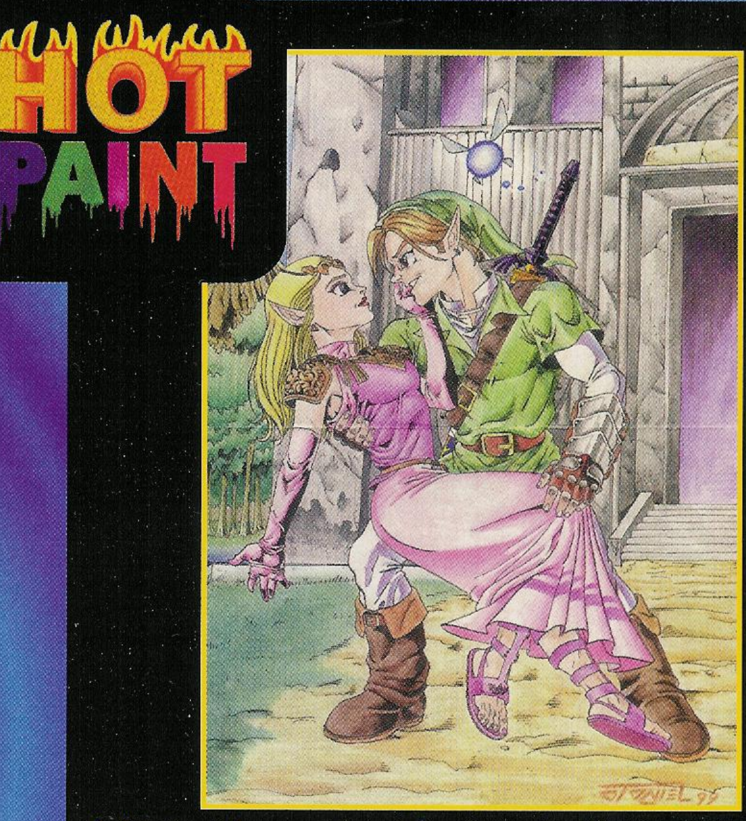
Aí vão às respostas, amigo Wilson:
1) Tetris 64 foi lançado apenas no Japão e vem com o acessório Bio Sensor, que mede o ritmo cardíaco de quem joga. O novo game se chamará The New Tetris e é diferente do título que acabamos de falar.
2) Nossa equipe já está na E3 – a maior feira de entretenimento do hemisfério ocidental –, nos EUA, preparando uma matéria de gala. Não perca a próxima edição, que virá recheada com tudo o que aconteceu no evento internacional.

Perguntas 2

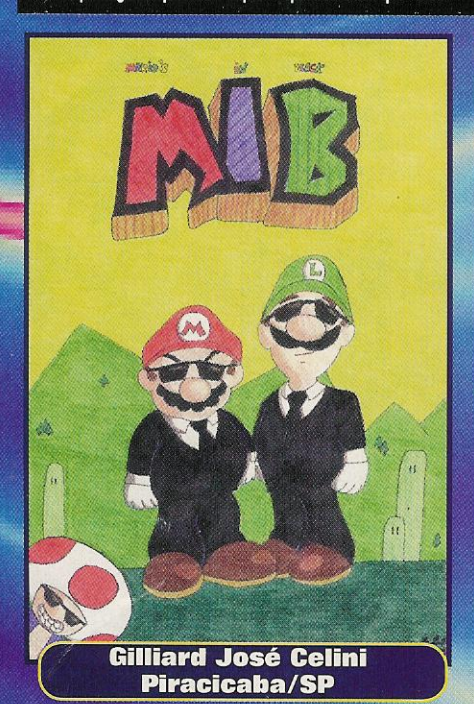
Fala pessoal da NW!!! Esta revista é muito irada!!! Sou dono de um N64 e quero fazer algumas perguntas:
1) Qual é o cartucho de N64 que vocês dão para o prêmio do Hot Paint?
2) Como eu posso saber se o meu cartucho de N64 é ou não falsificado?
3) Resident Evil vai ser lançado para N64?
4) Street Fighter vai ou não vai sair? Quando?
Pedro Machado Soares
Nova Friburgo/RJ

E aí, Pedro, a revista mais irada (na sua opinião) vai responder tudo o que você perguntou:
1) A gente dá um cartucho surpresa de Nintendo 64, que geralmente é um dos campeões de vendagem. Não são fracos, não!
2) Esta a gente já respondeu, mas é sempre bom lembrar: os piratas são mais leves, as etiquetas e as embalagens não são nítidas, não possuem manual de instruções, não têm o selo da Gradiente e podem estragar o seu videogame.
3) Vai ser lançado, mas só no final deste ano, dependendo da Capcom, é claro!
4) Bem que a gente queria, mas por enquanto não há previsão.

HOT PAINT



As ilustrações mais bacanas enviadas à redação continuam sendo exibidas para a galera de todo o país, de norte a sul. Parece mentira, mas desenhos com Zelda 64 continuam se acumulando. E neste mês não deu outra: o artista premiado foi o Otoniel Lopes de Oliveira, de Belém/PA, que fez do herói Link um galã nato. O cartucho de N64 será entregue em casa. Se você não teve sua obra-de-arte escolhida, não desanime, continue participando! Mas não se esqueça que a Nintendo tem vários personagens e não só Link ou Mario. Escreva por fora do envelope:
Nintendo World – Hot Paint
Av. Lacerda Franco, 1742 – Vl. Mariana/SP
CEP: 01536-000



Gilliard José Celini
Piracicaba/SP

Perguntas 3

Quero dizer que mesmo não tendo Zelda 64, aquela debulhação estava demais, me senti dentro do jogo. Sem querer "puxar o saco", mas foi a melhor debulhação que eu já vi. Queria fazer três perguntas:
1) O cartucho que fica dentro do videogame, pode ser tirado sem o auxílio da peça que vem junto com o Cartucho de Expansão?
2) Castlevania é compatível com o Cartucho de Expansão?
3) Vocês podem mandar uma camiseta Nintendo World para mim, para guardar de lembrança?
Um feliz futuro para a revista. Continuem evoluindo. Um abração!
Helder Lemos Moreira
Sobral/CE

A matéria de Zelda 64 realmente foi muito boa. Apesar do desafio deu um enorme prazer em ser realizada. Agora vamos às respostas:
1) O Cartucho de Expansão vem com uma peça própria para a retirada do Jumper Pak (cartuchinho que fica dentro do N64). Depois de instalá-lo não é preciso retirá-lo mais.
2) Não.
3) Bem que a gente queria, mas nem nós, que trabalhamos na revista temos esta lembrancinha. É mais fácil você mandar uma camiseta para cá. Abraço da equipe NW!



Ricardo Alexandre de Jesus
Andra dos Reis/RJ

O Videoga

Cada vez mais garotas jogam Super NES e Nintendo 64 e estão melhorando suas habilidades a cada dia. Juliana Pereira mostra a força feminina



Úrika e seu Yoshi detonam no N64

"Menina não entra" está resumido ao ultrapassado e engraçadinho lema do Clube do Bolinha. Há muito que meninas entram em qualquer lugar e se dão muito bem. E hoje os garotos estão mais para "menina é bem-vinda" incentivando a descoberta feminina de cartuchos, controllers, a infinidade de acessórios para Nintendo 64 e a disposição em recuperar o tempo perdido. "Os meninos têm mais técnica e informações sobre os jogos e nós mais habilidade. Só falta um pouco mais de prática para jogarmos de igual para igual", diz convicta Úrika Coimbra Coutinho, de 21 anos, que tem uma espécie de altar – um móvel com portas de vidro onde encaixa o Nintendo 64 – na sala de sua casa.

Para ela, assim como para a maioria das garotas, o videogame não é nenhuma novidade – muitas já jogavam em Odissey e Atari. A surpresa está mesmo na redescoberta recente do brinquedo influenciada por irmãos, primos, amigos e namorados. "Ficava vendo meu irmão jogar e ele adorava. Fiquei com vontade e ele me ensinou. Jogamos juntos desde os meus 8 anos e sempre levamos as disputas na boa", conta Isadora Bourdot Almeida, de 13 anos.

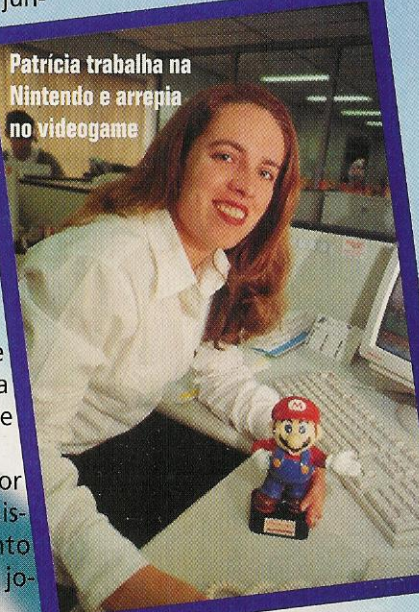
Úrika jogava na infância e teve o incentivo do namorado para voltar a jogar com mais freqüência há um ano; Fernanda Yumi de Miranda, de 15 anos, divide o Super Nintendo com o irmão desde 1993; Patrícia Malancone Aguilar, de 26 anos, viciou na brincadeira graças ao irmão de 19 anos; Marina Ramos, de 20 anos, investiu horas do seu tempo precioso para se tornar uma boa jogadora porque era a possibilidade de se aproximar do atual namorado; Lívia Borges Grecca, de 12 anos, conta com os ensinamentos do primo seis anos mais velho.

Histórias engraçadas para contar

Fernanda não dá moleza para os garotos no videogame

A ousadia de ter se aventurado neste mundo habitado por uma maioria masculina, rendeu boas histórias. "Gastei tempo e dinheiro, mas valeu a pena: comprava revistas e passava madrugadas jogando para aprender e ter assunto com o menino que eu era a fim e hoje é meu namorado. Comecei apaixonada por ele e hoje namoro também com o videogame", recorda Marina. A lembrança de Fernanda é muito mais dolorosa e cara: "Meu irmão quebrou a cama e o videogame porque ganhei dele. Tivemos que economizar um mês de mesada de lanche no colégio para juntar o dinheiro do conserto. Ficamos este tempo todo sem jogar, escondendo o acidente dos nossos pais". Já Úrika conta um pouquinho envergonhada os episódios inesquecíveis: "Quando voltei a jogar ficava acanhada, pois gostava de jogos de corrida mas na primeira ou segunda volta rodava e saia da pista".

A preferência delas é por jogos de aventura com história e corrida, enquanto garotos são vidrados em jo-



Patrícia trabalha na Nintendo e arrepia no videogame

me é delas!

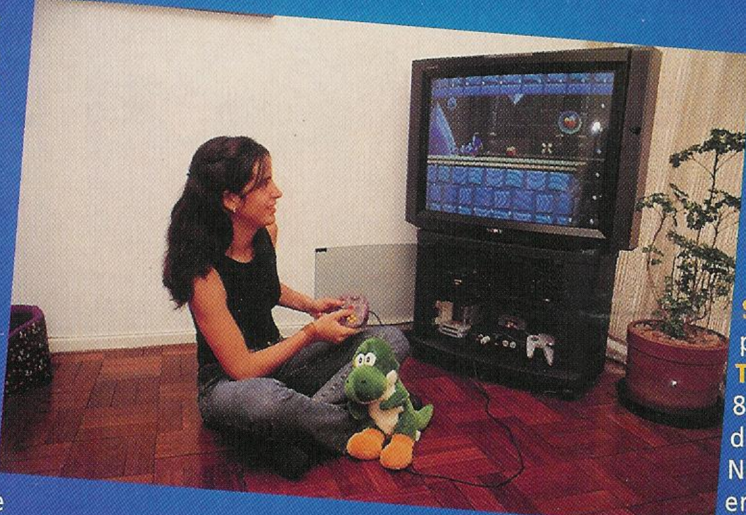
gos de luta e esportes. Mas como toda regra tem exceção, Lívia é das poucas que se empolga com partidas nos gramados virtuais. "Adoro futebol: jogo sozinha, com meus primos e de bobeira já ganhei várias partidas deles".
Elas também curtem turmas mistas para se revezarem jogando numa espécie de festa onde rola uma sonzera brava, bebidas e petiscos para abastecer os competidores nas horas seguidas de disputa. Mas não se dizem aficionadas a ponto de caçar dicas na ou se chatear com uma derrota. Preferem observar e ouvir a conversa "dos adversários" para melhorar o desempenho e enfrentar os desafios como diversão. E fazem questão de afirmar que a estratégia tem dado resultado. Pode apostar que com esta arrancada no mundo dos games, tem muitos garotos já bem preocupados em perder o joystick. Vai encarar?


Lívia manda ver no Super NES desde os oito anos

Elas entregam o jogo

Aprender as funções do joystick, se dar bem com o namorado, com o irmão ou com o amigo, fazer amizades e descobrir os benefícios de um bom jogo virtual. As meninas também têm suas táticas secretas para jogar e se dar bem no campo dos garotos. Veja só:

Situação: Ela não curte videogame, mas seu namorado é fissurado.
Tática: "Se a namorada não gosta de jogar pode levar uma revista, um Walkman para passar o tempo enquanto o namorado joga. E se ela tiver um pouquinho de interesse pode pedir umas aulas a ele e jogar junto – o que é muito mais legal e companheiro", Úrika Coimbra Coutinho.

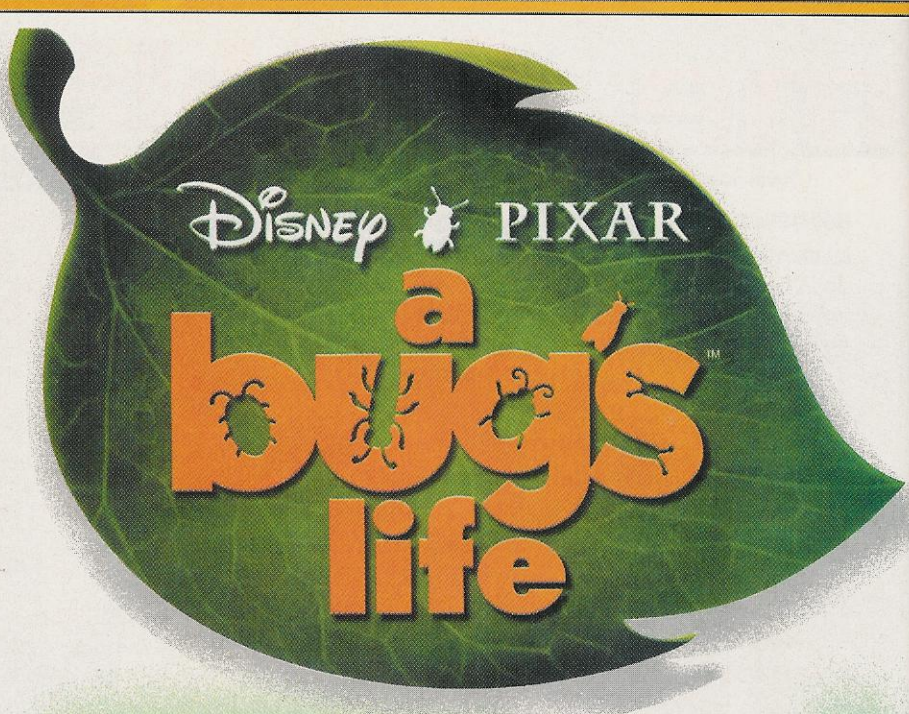


Situação: Sua cara metade pode ser dona do controller ao lado e você nem desconfia.
Tática: "Freqüentava muito Arcade porque as minhas amigas ficavam com meninos que estavam sempre jogando. Na onda eu acabei conhecendo um cara muito legal que é vidrado em Nintendo 64 e, para me aproximar dele, me dediquei ao console. Já estamos namorando há dois anos, desde que passei a ser reconhecida como boa jogadora e a ser convidada para as mesmas reuniões de jogos que ele", Marina Ramos.

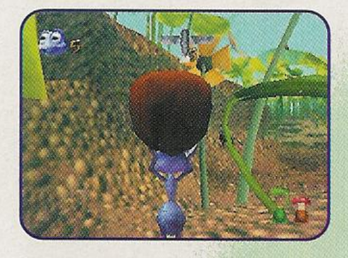
Situação: Elas estão observando todos os movimentos do sexo oposto.
Tática: "Não procuro muita dica e informação sobre os jogos em revistas, prefiro ficar de olho nos movimentos e nos papos dos meninos. Enquanto eles praticam posso ver como realizam determinadas jogadas. E quando conversam eu pego outras informações que complementam o que assisti", Patrícia Malancone Aguilar.

Situação: O castigo vale para todos.
Tática: "Quando tinha uns 8 anos de idade, minha mãe desligou meu Super Nintendo e fiquei sem jogar em casa durante mais ou menos um ano e meio. Tudo porque eu chegava da escola, ia direto para o videogame e fazia a lição de casa na maior correria para sobrar mais tempo para jogar. Hoje eu sei dosar melhor meu tempo e jogo sempre que quero sem problema nenhum", Lívia Borges Grecca.

A formiga Flik sai do cinema e chega ao N64



Se você ficou morrendo de vontade de esganar aqueles gafanhotos malvados no cinema ao assistir **Vida de Inseto**



(**A Bug's Life**), terá sua chance logo, logo. É que o filme, um dos mais engraçados e divertidos do ano passado, está quase chegando para o N64. O longa-metragem é uma produção da Disney e da produtora Pixar e foi feita totalmente em computação grá-

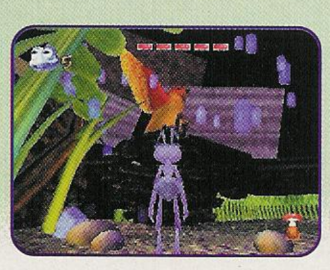


fica. Quer dizer, não vai ter muita diferença entre o filme e o game, o que é bom sinal. A história é a mesma: você controla Flik, a formiguinha boa praça mas totalmente atrapalhada. O grande problema das formigas é que elas trabalham o ano inteiro armazenando alimentos para os ferozes gafanhotos folgados fazerem aquela boquinha amiga durante o inverno. Quando a colheita já

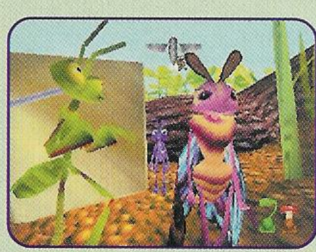


está praticamente pronta, Flik acidentalmente faz todo o serviço ir por água abaixo. Agora ele, junto com seus amigos, têm de encontrar uma maneira de enganar a turma dos gafanhotos. Caso contrário, as formigas vão sofrer as conseqüências de enfrentar os insetões enfurecidos.

São quinze fases cheias de quebra-cabeças e inimigos para destruir. Flik tem de recolher um número determinado de grãos e encontrar cartas com seu nome. Além disso, ele também tem de achar umas sementes supercoloridas para chegar até áreas mais elevadas das fases. Para dar uma mão, aparecem vários outros personagens do filme como a aranha Rosie, Francis e outros. O legal é que todos os cenários são ótimas reproduções de um jardim. É tudo muito detalhado e dá para



usar os elementos do próprio jardim para atacar ou mesmo se proteger dos inimigos. Quando você avançar no jogo, um monte de coisas que você viu no filme vão começar a acontecer, como montar aquele pássaro feito de folhas ou en-



contrar o pessoal do circo. A dificuldade de **Vida de Inseto** é razoavelmente elevada e os objetivos mudam bastante de fase para fase, além de explorar todos os ambientes andando por todos os lados. Fora isso tudo, ainda há



mais de sessenta novos quebra-cabeças exclusivos para esta versão de N64 e três fases escondidas. Os gráficos estão bem definidos, cheios de efeitos de luz. O som é outro belo atrativo para os fãs: as vozes dos personagens são digitalizadas com as dos atores que dublaram o filme.



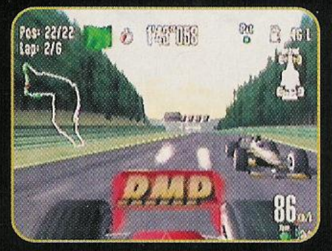
Monaco Grand Prix: Racing Simulation 2

Jogo não traz os pilotos oficiais, mas tem bons gráficos









Este segundo título de Fórmula-1 da UBI é uma seqüência do jogo de PC e, graças aos céus, não é uma continuação do medíocre **F1 Pole Position.** Mas apesar do título ser bom, perde quando comparado ao excelente **F1 World Grand Prix** lançado no ano passado.
O nome do jogo remete à famosa pista de rua do principado de Mônaco, mas não conta só com ela. São dezesseis circuitos internacionais baseados nos trajetos verdadeiros. O game não é licenciado oficialmente pela FIA (órgão que organiza a Fórmula 1) e por isso não pode também usar os nomes reais dos pilotos e das escuderias. Ainda bem que os programadores incluíram uma opção para mudar os nomes e gravar diretamente no cartucho, eliminando aí a necessidade de um Cartucho de Memória.
O game consegue colocar até 22 carros na pista simultaneamente, se bem que isso retarda bastante a taxa de frames, o que é uma falha meio grave.
A jogabilidade na maior parte do tempo é boa, mas às vezes deixa a desejar, principalmente porque seu carro roda na pista muito facilmente. Existem dois tipos de controle – o Simulation e o Arcade, sendo que este último é muito mais tranquilo de se jogar. O Simulation é mais complicado porque exige acertos mais precisos no carro e a dirigibilidade é bem mais sensível.
O som do jogo não é dos melhores, principalmente o ronco dos motores. Mas os gráficos estão muito bem feitos, com ótimos efeitos visuais, como o clima mudando durante a corrida e uma trilha de água quando os carros passam por um trecho molhado da pista. **Monaco GP** é um jogo que, com alguns acertos na versão final pode ficar legal. Tomara que caprichem.



Pokémon Snap

Vasculhe a ilha dos bichinhos famosos e tire muitas fotos

Os monstrinhos japoneses mais famosos e amados da atualidade estão prontos para invadir os Estados Unidos e o Brasil. Pokémon é a abreviatura de Pocket Monsters (monstro de bolso) e são uns bichinhos pequenininhos, fofinhos e cheios de história para contar.
O jogo é assim: você controla Tooru (um garotinho) e ele tem uma máquina fotográfica e sai num safari pelas florestas da Ilha de Pokémon. A câmera é sua principal arma e ele tem que ser rápido para tirar belas fotos dos outros Pokémons da ilha. Para circular por toda a região existe o Zero One (zero um), um veículo que encara todos os terrenos.
Com a Alavanca de Controle, você direciona seu personagem para qualquer direção e aperta o botão Z para dar um zoom nos objetos que quiser fotografar. Mas não pense que é moleza e que os outros bichinhos ficam fazendo pose para você clicar. O negócio é atrair os animais para fora de suas tocas, que podem ser dentro da água, na terra ou mesmo no ar. Para isso, seu personagem usa uma flauta para fazê-los dançar, enganá-los com comida e outros truques. Mas os muitos Pokémons agem de maneira diferente dependendo de como você tenta atraí-los. Aí, todo cuidado é pouco porque pedras podem rolar para cima de você, por exemplo. Em compensação também podem se abrir novas áreas para serem exploradas. Depois de toda essa trabalheira, você ainda tem de tirar uma foto bacana, para conseguir fazer muitos pontos. Caprichar é essencial para se dar bem, afinal sua câmera tem apenas sessenta poses. Feitos todos os cliques, o negócio é ir para o laboratório, revelar tudo e mostrar as melhores para o Professor Oak analisar.
Os gráficos são todos tridimensionais e as criaturas são bastante detalhadas e com boas movimentações.





O ÚNICO GAME MAIOR

GAME EXCLUSIVO COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS
DISPONÍVEL A PARTIR DE MARÇO/99



SOUTH PARK ESTÁ SENDO ATACADA! HÁ UM COMETA GIGANTE CHEGANDO NA CIDADE E É VOCÊ QUEM DEVE SALVÁ-LOS! (CARA TÁ UMA ZONA DO CARAMBA POR AQUI.) TEMOS SONDAS ALIENÍGENAS, CLONES DO MAL, PERUS DEMENTES, E É CLARO, TERRANCE E PHILLIP. É O ÚNICO GAME MAIOR DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN.

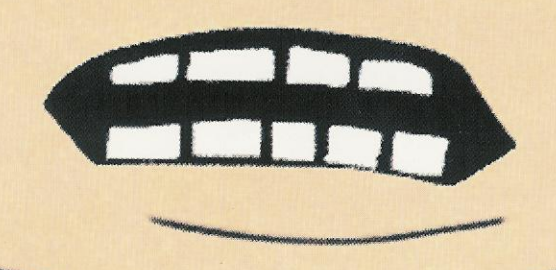
SOUTH PARK™

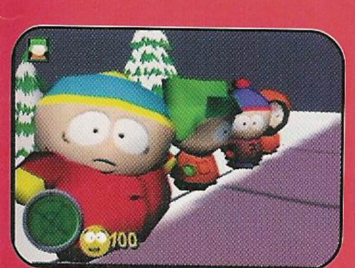


Este game é recomendado para pessoas adultas devido a linguagem utilizada.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br Para saber onde encontrar ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

DO QUE A B.... GORDA DO CARTMAN!




Olá crianças!


Com este novo Lança-Vacas, as pessoas vão respeitar a sua autoridade!


Dúzias de lindos ambientes sem nenhum hippie amante de árvores!


Ação multiplayer para quatro jogadores!











Os embalos de



Aprenda os tiros secretos neste jogo de destruição desenfreada com carros dos anos 70

Sonzera nervosa, penteados Black Power e carangos matadores não vão deixar pedra sobre pedra. **Vigilante 8** traz oito carros e pilotos (fora os secretos) armados até os dentes e muitos tiros. Os gráficos estão excelentes, a jogabilidade é boa e o som tem efeitos especiais de destruição, motores potentes e músicas descoladas.

O game mostra a briga entre duas gangues rivais: os Vigilantes e os Coiotes. Os Vigilantes são os heróis e têm de acabar com os Coiotes, que querem detonar toda a produção de óleo dos Estados Unidos.

O legal é que dá para escolher tanto os mocinhos quanto os bandidos e isso faz com que os objetivos mudem. Jogando com os Coiotes você deve sempre destruir algo. Já os Vigilantes têm de impedir o sucesso dos rivais.

Outro lance bem divertido de **Vigilante 8** é que todos os cenários são totalmente interativos. Existem armas e itens espalhados e dá para abrir passagens secretas que revelam rampas e outras surpresas. E mais: quando você vencer com todos os personagens, aparece o alienígena chamado Y e com ele surgem dois novos ambientes: a Sand Factory (fábrica de areia) e a Secret Base (base secreta). Se você vencer com Y nestes cenários, surge um exclusivo do N64 que é o Super Dreamland 64. O divertido aqui é que todos os elementos lembram muito jogos da Nintendo como a série Mario, por exemplo. Mas se você achar que é muito trabalho, vá para a seção Top Secret desta edição e veja as diquinhas que preparamos.

Com tudo isso junto, **V 8** é um game bastante viciante e que pode garantir meses de diversão para qualquer um.

Modos de Jogo

Para você se divertir existem três modos de jogo e todos eles possuem submodos. Veja agora como eles são:

1 Player

Modo para um jogador e é subdividido em Quest, Arcade e Survival. No Quest você escolhe um dos personagens do jogo e tem uma rota pré-estabelecida. Por exemplo: jogando com a loiraça Chassey Blue, a fase começa no Ski Resort. Vencendo esta etapa, você abre outros cenários que levarão a moça até seu destino final. O mesmo acontece com todos os outros participantes do jogo.

Arcade

Aqui o negócio é diversão pura, sem o compromisso de completar objetivos. Neste modo você escolhe quem serão seus adversários e quantos deles estarão no jogo.

Survivor

É você sozinho contra todos os inimigos. Seu objetivo é ficar vivo o maior tempo possível.

2 Player

Está subdividido em Versus, Cooperative e Quest. O Versus é uma disputa simples contra um amigo (ou inimigo?) com a tela divida na vertical.

Cooperative

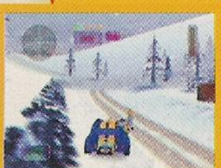
Junte um amigo e enfrente vários inimigos numa ação conjunta.

Quest

É novamente você e um colega atuando juntos para completar as missões jogando como Vigilante ou Coiote.

Toques Úteis

Para você se dar bem em **Vigilante 8**, algumas regrinhas básicas têm de ser seguidas. Repare só:



• No início das fases, corra para as armas e pegue o maior número delas. O pior que pode acontecer a você é ficar sem armamento no meio de uma disputa.

• Fique em constante movimento porque há armas teleguiadas que podem alcançá-lo de muito longe. Nunca fique num cantinho que você considera seguro. É a maior roubada!



• Aproveite as partes inclinadas dos cenários, como barrancos e outros lugares para encurralar os inimigos. Assim, você pode disparar e eles não têm como contra-atacar.

• Preste atenção ao marcador de danos do inimigos na tela de jogo e nunca deixe o adversário que estiver para morrer escapar. É prejuízo.

• Quando vencer um inimigo não fique próximo a ele. Sua explosão pode afetar seu carro.

• Tente vencer os rivais disparando duas armas ao mesmo tempo, assim você ganha um ou mais Whammies e isso conta pontos a seu favor.

• Quando seu carro capotar, mexa a Alavanca de Controle para a esquerda e direita sem parar. Assim ele volta à posição normal.

• Para fazer curvas mais rápidas, aperte B e use a Alavanca de Controle para esquerda ou direita. É últil quando você está sob ataque e tem de se virar rapidamente.

• Use sempre o retrovisor e o mapa para achar e também fugir dos adversários se precisar. O mapa funciona assim: o ponto verde indica o adversário que você está atacando.

Itens

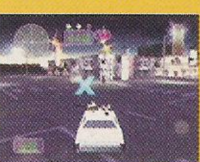


Ícone verde - Escudo por tempo limitado.



Ferramenta - Conserta os danos do carro.

Caixa - Item exclusivo do personagem com o qual você está jogando.



X- Multiplica sua vida por dois durante alguns segundos (se você estiver com o escudo, faz o mesmo).

Ícone amarelo - Mostra quando alguém está mirando em você.

Disparos secretos

As armas que estão disponíveis nos cenários, têm disparos secretos. Aprenda cada um deles agora:

Mísseis teleguiados - Para cima, cima, cima, Z (use a arma como um impulsor e ataque o adversário) ou para cima, cima, baixo, Z (dispara um raio de luz que engana o inimigo e o leva para longe de você)

Bruiser Cannon - Para baixo, cima, baixo, Z (dispara um raio hiperpotente), para baixo, cima, cima, Z (dispara tiros para todos os lados)

Mortar Swivel - Para baixo, baixo, Z (dispara um raio teleguiado muito potente), para baixo, baixo, cima, Z (acerta o adversário e abre uma cratera no chão).

Bull's-Eye Rockets - Para cima, baixo, Baixo, Z (solta um foguete que gruda no adversário e fica girando ele) ou para cima, baixo, cima, Z (dispara vários tiros na seqüência).

Minas - Para esquerda, direita, baixo, Z (a mina fica com um campo de força que faz o inimigo ficar flutuando por alguns segundos, sem controle) ou para esquerda, direita, cima, Z (dispara uma mina que se transforma em quatro menores quando alguém passa por ela).

Indicadores de tela





Comandos

Botão A - Acelera
Botão B - Freia
C-direita/C-esquerda - Seleciona arma
C-cima - Retrovisor
C-baixo - Trava a mira no adversário
Botão Z - Dispara metralhadora
Botão R - Dispara arma extra
Botão L - Muda visão

Os pilotos

Os personagens são divididos em dois times: os Vigilantes (do bem) e os Coyotes (do mal). Veja também seus objetivos em cada fase:

Vigilantes

Slick Clyde



Foi chamado por Convoy para se unir aos Vigilantes. Seu carro tem o poder soltar trovões muito poderosos.

Objetivos em cada cenário
Ski Resort - Proteger as estações de bondinhos.
Aircraft Graveyard - Proteger os hangares.
Ghost Town - Proteger o banco.
Oil Fields - Proteger os tanques de óleo.

Chassey Blue



É uma agente secreta do FBI que tem a missão de capturar os coiotes.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Proteger a capela de casamento.
Ski Lodge - Proteger o alojamento.
Canyon Lands - Proteger as ruínas de Anasazi.
Valley Farms - Proteger os silos.

Sheila



É a sobrinha de Convoy. A garota é viciada em ação e segue seu tio onde quer que ele vá. Seu carro dispara mísseis teleguiados.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Proteger o hotel.
Canyon Lands - Proteger o Hotel Zuni Vista.
Hoover Dam - Proteger a estação de força.
Oil Fields - Proteger as bombas de óleo.

John Torque



Era um cara que vivia apostando em jogos de cartas, mas viu que a causa dos Vigilantes era boa e se uniu a eles. Seu carro tem o poder de desferir fortes terremotos.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Proteger as estações de gás.
Hoover Dam - Proteger o centro de visitantes.
Aircraft Graveyard - Proteger os helicópteros.
Valley Farms - Proteger os celeiros.

Vigilantes Secretos

Estes dois novos personagens aparecem quando você completar o jogo com todos os quatro Vigilantes acima.

Dave



O carro deste viajandão dispara discos voadores que ficam atacando os inimigos sem parar.

Objetivos em cada cenário
Hoover Dam - Proteger os transformadores.
Aircraft Graveyard - Proteger as torres de rádio.
Ghost Town - Proteger as cabanas dos índios.
Valley Farms - Proteger os moinhos de vento.

Convoy



É o líder dos Vigilantes e não descansará enquanto houver um mísero Coiote vivo. Seu caminhão dispara um pneu cheio de dinamite nos inimigos.

Objetivos em cada cenário
Ski Lodge - Proteger os condomínios.
Canyon Lands - Proteger os postos de gasolina.
Ghost Town - Proteger as estações de trem.
Oil Fields - Proteger os tanques de óleo cru.

Coiotes

Loki

Era um piloto de testes do exército no passado. Agora ele usa mísseis superpoderosos para detonar qualquer um que aparecer na sua frente.

Objetivos em cada cenário
Ski Lodge - Destruir o alojamento.
Hoover Dam - Destruir os transformadores.
Aircraft Graveyard - Destruir os helicópteros.
Ghost Town - Destruir as cabanas indígenas.

Houston 3



É uma ciborgue de seis milhões de dólares (história meio conhecida, não?). Sua arma é o Death Ray (raio da morte) que corta os veículos adversários.

Objetivos em cada cenário
Ski Lodge - Destruir as estações de bondinhos.
Canyon Lands - Destruir os postos de gasolina.
Aircraft Graveyard - Destruir os hangares.
Ghost Town - Destruir o banco.

Boogie



É um superfã dos Bee-Gees. Seu carro possui um globo de danceteria inflamável que destrói tudo.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Destruir a capela de casamento.
Hoover Dam - Destruir o centro de visitantes.
Aircraft Graveyard - Destruir as torres de rádio.
Valley Farms - Destruir os celeiros.

Beeswax

Era um pacífico criador de abelhas. Mas depois que testes nucleares provocaram mutações em seus bichinhos, o velhinho se revoltou e treinou os insetos para o mal.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Destruir a capela de casamento.
Ski Lodge - Destruir os condomínios.
Oil Fields - Destruir os galões de óleo.
Valley Farms - Destruir os silos.

Coiotes secretos

Estes dois secretos também só aparecem depois que você vencer o game com os quatro personagens acima.

Molo



É um adolescente completamente descontrolado. Roubou um ônibus escolar e agora quer arrebentar todo mundo.

Objetivos em cada cenário
Canyon Lands - Destruir o Hotel Zuni Vista.
Ghost Town - Destruir a estação de trem.
Oil Fields - Destruir as bombas de óleo.
Valley Farms - Destruir os moinhos de vento.

Sid Burn

É um gangster dos mais malvados. Sua arma é um ataque que coloca fogo nos carros adversários.

Objetivos em cada cenário
Casino City - Destruir os postos de gasolina.
Canyon Lands - Destruir as ruínas de Anazasi.
Hoover Dam - Destruir as estações de força.
Oil Fields - Destruir os tanques de óleo cru.

Mapas dos cenários

Veja agora os lugares que devem ser protegidos ou destruídos




Valley Farms
Silos
Moinhos de vento
Celeiros
Hoover Dan
Centro de visitas
Power Station
Transformadores
Oil Fields
Bombas de óleo
Tanques de óleo cru
Aircraft Graveyard
Hangares
Helicóptero
Torres de rádio
Helicóptero



STAR WARS®
EPISÓDIO I
RACER™

O filme do ano traz o jogo do momento. E o Starwarsmaníaco Pablo Miyazawa fez toda a lição de casa e revela os segredos

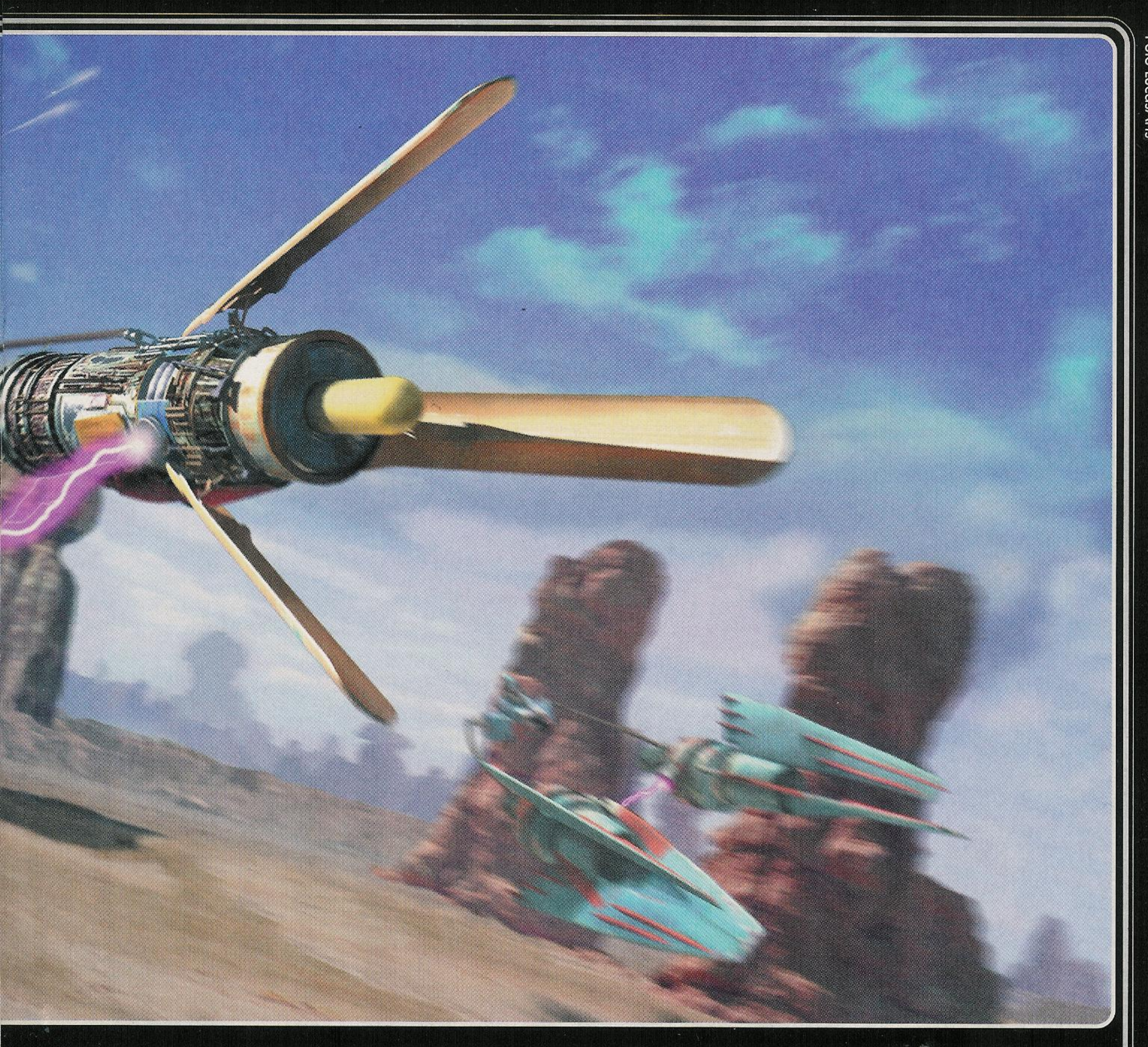


Foto LucasArts

Enquanto você lê esta esta matéria, milhares de pessoas no planeta estão assistindo ao filme mais esperado do século: **Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma**, a primeira parte da saga de ficção científica mais conhecida da história. No Brasil o filme só estréia no final de junho, mas você não precisa ficar roendo as unhas até lá. Quem detona no N64 já pode ir matando a vontade de **Star Wars** com o game de corrida mais emocionante que já passou por esta galáxia. Com vocês, **Star Wars: Episódio I Racer**.
O jogo é inteiramente baseado em um dos momentos mais emocionantes do filme (leia mais na página 36): a Pod Racing, uma corrida alucinante de naves terrestres (as Pod Racers), protagonizada pelo garoto Anakin Skywalker e alienígenas estranhíssimos de todas as partes do universo.
A idéia desta disputa saiu da mente de George Lucas, o criador de toda a saga Star Wars e um grande fã de velocidade. A Pod Racer é uma pequena carruagem com apenas um homem e com dois enormes motores propulsores, ligados entre si por um raio de energia. No filme, a seqüência da corrida dura menos de quinze minutos, mas foi o suficiente para a LucasArts dar o pontapé inicial no game mais divertido e veloz desde **F Zero-X**. As máquinas são equipadas para correr à velocidade maluca de 900 milhas por hora (o que dá mais de 1400 km/h! Não é fraco não!). Agora imagine uma porção destas belezinhas correndo dentro de vulcões, cavernas, desviando de erupções de gás e fazendo de tudo para ferrar o adversário? Espírito esportivo? Isso é algo que definitivamente não existe por aqui.
E tem mais! Enquanto no filme a disputa rola apenas nas areias do planeta Tatooine, no game a história é bem mais complexa, levando os pilotos a oito mundos diferentes, em mais de vinte pistas! Os sons originais do filme podem ser ouvidos a todo momento: nas vozes digitalizadas dos personagens, no ronco dos motores das máquinas e até na música (a trilha sonora original do maestro John Williams é tocada na abertura do game e nas telas de opções). Melhor que isso, só no cinema...

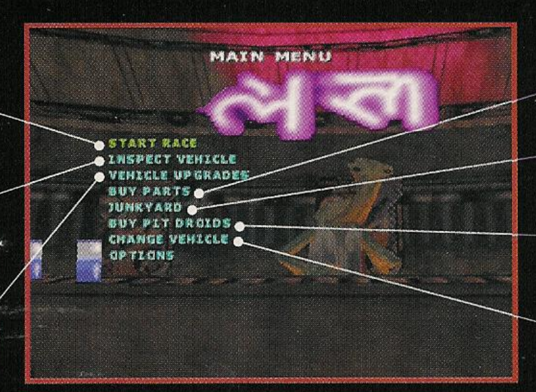
Veja agora alguns detalhes do game

AS OPÇÕES
Confira tudo o que você pode fazer:

Entre nesta aqui se você já terminou de arrumar sua máquina e está pronto para enfrentar a escória do universo.

Confira o visual de sua máquina em três dimensões. Gire a câmera, dê zoom e verifique se tudo está funcionando bem.

Atualize sua Pod Racer com os novos equipamentos.



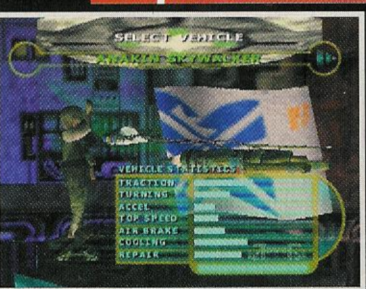
Visite a Loja de Watto para comprar e negociar peças novas.

Pegue a sucata deixada por outros pilotos.

Você pode comprar andróides que darão um trato em sua nave durante cada corrida.

Cansou da sua velha Pod Racer? Compre uma nova aqui!

Os pilotos



Não satisfeita em colocar apenas os pilotos do filme no game, a LucasArts nos presenteou com 21 dos mais arrojados corredores da galáxia (três a mais que no cinema). Novos personagens irão aparecendo para você escolher, cada um com seu Pod Racer diferente. No início de uma disputa você ouvirá um desaforo do favorito daquela pista. Se derrotá-lo, terá o direito de escolhê-lo futuramente. Conheça alguns deles:


Foto LucasFilms

Sebulba
É conhecido como o melhor piloto de Pod Racing de toda Mos Espa. Seu veículo é o único equipado com uma arma: um lança-chamas violento (jogando como Sebulba, use o botão R para tostar a cara do inimigo. É trapaça, mas quem liga?). Sebulba gosta de vencer, mas o que adora mesmo é ver seus adversários estourarem a cara na parede. Que cara malvado!

Ebe Endocott
Entrou na corrida de Tatooine determinado a tirar a coroa de melhor piloto da cabeça de Sebulba. A excelente tração e a aerodinâmica moderna de sua Pod Racer evita que ele perca velocidade em curvas, o que compensa um pouco a fraqueza de seus motores nas retas.

Ody Mandrell
Um nativo de Tatooine, Ody Mandrell é um caçador de emoções, mas tem um veículo muito lento. Sua Pod Racer rapidamente chega à velocidade máxima, mas deixa muito a desejar. Apesar de tudo isso, os freios são precisos e funcionam muito bem.

Elan Mak
Entrou na competição de Pod Racers com a intenção de vingar a morte de seu pai, pelas mãos do traiçoeiro Aldar Beedo. O veículo de Mak não tem uma aceleração muito boa, mas os sistemas de reparos avançados ajudam a mantê-lo no páreo.


Foto LucasFilms

Anakin Skywalker
Todos acreditam que o jovem herói do filme é aquele que trará o equilibro da Força. É também o único humano com reflexos rápidos o suficiente para pilotar as ultravelozes Pod Racers. Além de ser bastante habilidoso e criativo (construiu seu próprio veículo com peças usadas), Anakin é um excelente piloto, capaz de fazer curvas fechadas com arrojo e se esquivar dos truques sujos dos adversários. É, de longe, a melhor escolha para jogadores iniciantes.

Dud Bolt
É guarda-costas e devoto seguidor de Sebulba. Este piloto vulpteriano é capaz até de bater em outras naves só para proteger seu mestre. Sua Pod Racer tem boa tração e velocidade máxima, mas tem um sistema de refrigeração ineficiente, o que pode causar sérios problemas de aquecimento.

Gasgano
Natural do planeta Xexto, o pescoçudo de quatro braços entrou na competição confiante da vitória e ansioso para derrotar Sebulba. Seu veículo pode não inspirar muita confiança à primeira vista, mas é uma das máquinas mais equilibradas, se dando bem em todos os quesitos.

Neva Kee
O veículo de Neva Kee tem a pior aceleração de todas as Pod Racers, mas ao mesmo tempo tem excelente dirigibilidade e ótima resposta nas curvas. Será preciso comprar equipamentos para aumentar a velocidade de sua máquina. Seu veículo é o único que tem os dois motores diretamente conectados à cabine do veículo.

Aldar Beedo
Um piloto de segunda categoria e um caçador de recompensas de primeira. O alienígena magricela entrou na competição unicamente com o propósito de ganhar muito dinheiro. Sua Pod Racer é rápida e tem ótima dirigibilidade. Só os freios decepcionam um pouco.

Os outros pilotos são:

- Ben Quadridaros
- Wan Sandage
- Bozzie Baranta
- Toy Dampner
- Teempto Pagalies
- Slide Paramita
- Ark Roose
- Clergg Holdfast
- Bullseye Navior
- Mawhonic
- Fud Sang
- Boles Roor

Foto LucasArts



Olha uma Pod Racer! Os motores são estas partes grandes. Lá atrás fica o piloto

Os planetas

Não é qualquer planeta que pode ter a honra de organizar uma Pod Race. O lugar escolhido deve ter bastante espaço, além de terreno acidentado suficiente para tornar a corrida bem difícil (às vezes, quase impossível). Cada circuito do torneio possui sete percursos, selecionados nos oito planetas a seguir:

Foto LucasArts



Tatooine

O planeta desértico de Tatooine é o palco do Boonta Classic, o famoso campeonato de Pod Racers que acontece todo ano, promovido pelo horroroso Jabba the Hutt. Também é a terra natal do herói Anakin Skywalker.

Foto LucasArts



Baroonda

Cuidado para não se distrair com o fantástico visual de Baroonda. O pantanoso planeta esconde geisers mortais, e você precisará estar muito ligado para não se dar mal. As constantes chuvas também irão causar problemas.

Foto LucasArts



Ando Prime

Percursos montanhosos e enormes gasodutos dividem espaço com torres glaciais e uma superfície totalmente congelada. Assim é Ando Prime, um planeta mortal, mas com um dos visuais mais belos do jogo.

Foto LucasArts



Mon Gazza

As pistas mais hostis de todo o campeonato estão aqui. Será preciso muito sangue frio para manobrar entre as máquinas perfuradoras que infestam os trajetos e as saídas de gás flamejante.

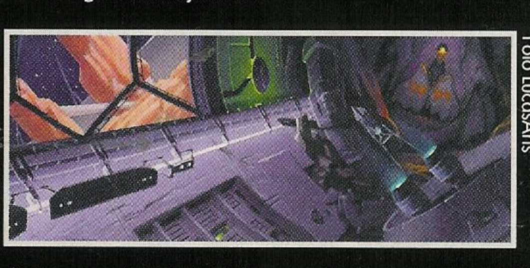
Foto LucasArts



Aquilaris

Um planeta totalmente coberto de água, com uma moderna cidade flutuante e diversos túneis perigosos fazem deste o palco perfeito para um bom desafio. Fique o mais esperto que puder.

Foto LucasArts



Oovo VI

A lua de Oovo serve ao mesmo tempo como planeta prisão e campo de trabalhos forçados. Os túneis aspiratórios em gravidade zero e a pista minada de armadilhas explosivas fazem desta uma corrida perigosa e selvagem.

Foto LucasArts



Ord Ibanna

Lembram-se de Bespin, a belíssima Cidade das Nuvens de **O Império Contra-Ataca**? Ord Ibanna é um planeta bem parecido, cheio de nuvens e com uma arquitetura moderna. Lindão.

Foto LucasArts



Malastare

Aqui está a pista mais difícil de todo o circuito: Sebulba's Legacy. O maior perigo são os vazamentos de gás metano que infestam toda a superfície e podem causar incêndios nas Pod Racers. É o maior perigo, mas é emocionante.

Adrenalina total!

Veja porque a Pod Race é considerada a corrida mais emocionante de todas as galáxias!

Cada um dos veículos, construídos com sucata em garagens espalhadas pela galáxia, são montados especialmente de acordo com as características de cada piloto. Isso significa que nenhuma Pod Racer é igual a outra! Se você é indeciso e não sabe qual máquina escolher, entre na opção Inspect Vehicle para conhecer cada uma das máquinas e seus respectivos pilotos. Use os botões C e a Alavanca de Controle para operar a câmera na garagem. A medida em que mais pilotos se tornarem disponíveis para escolha, você poderá conferir as mínimas diferenças entre eles. Aí é só pegar o melhor.

Atualizando o maquinário





Foto LucasArts

No início do jogo, nenhuma das máquinas tem qualquer tipo de vantagem sobre as outras. Apenas com a grana da vitória nas corridas você poderá atualizar sua máquina com novos componentes e peças usadas recuperadas do ferro-velho (Junkyard). Equipamentos comprados na loja de Watto (incluindo os Pit Droids, veja ao lado) são muito mais confiáveis e duram bem mais do que os usados, mas também são mais caros. Você também poderá trocar peças velhas por crédito na hora de comprar equipamento novo.

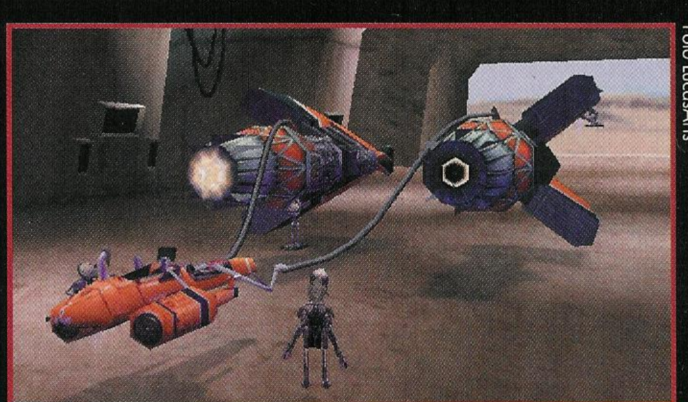


Foto LucasArts

Pit Droids são andróides mecânicos, que podem ser comprados na loja de Watto. Você poderá vê-lo consertar sua nave entre as corridas. Quanto mais robôs você adquirir (em um máximo de três), melhores condições surgem para sua nave na corrida seguinte.

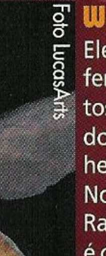
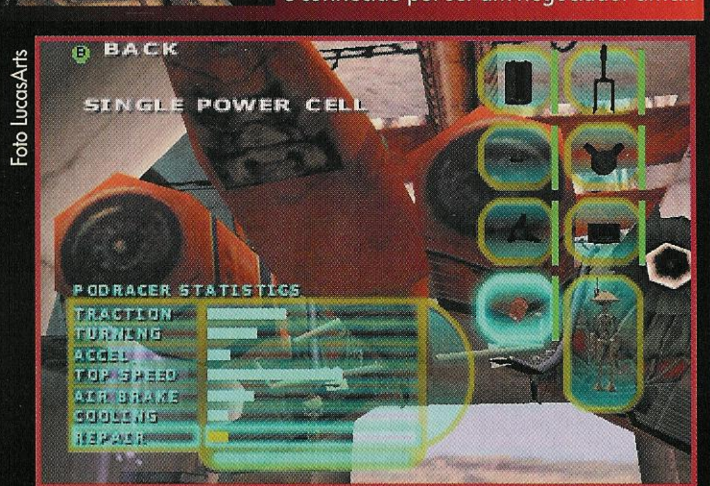


Foto LucasArts

Watto

Ele é o proprietário da loja de peças e do ferro-velho. Além de negociar equipamentos para as Pod Racers, Watto também é dono de diversos escravos, entre eles o herói Anakin Skywalker e sua mãe, Shmi. No filme, Anakin terá que vencer a Pod Race para conquistar sua liberdade. Watto é conhecido por ser um negociador difícil.

Foto LucasArts



Na tela Vehicle Upgrade (melhora de veículos) você pode verificar o status das partes de sua Pod Racer. Peças marcadas com um medidor verde e comprido são aquelas que estão em bom estado de conservação. As marcadas com uma barra curta e laranja indicam que estão seriamente danificadas e devem ser trocadas assim que você tiver grana para isso.

Confira os equipamentos que podem ser comprados

TRACTION
Determina a velocidade e a força de seu veículo.

TURNING
Para melhorar sua capacidade de fazer curvas.

ACCELERATION
Permite rápidas retomadas de velocidade.

TOP SPEED
Para alcançar velocidade máxima nas retas.

AIR BRAKE
Melhora a precisão de seus freios, fator ideal para curvas fechadas.

COOLING
Mantém os motores funcionando em altas velocidades, sem o perigo de superaquecimento.

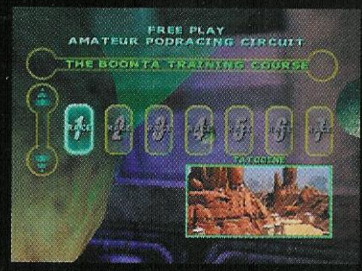
REPAIR
Conserta pequenos defeitos durante as corridas.



Os circuitos

Existem três torneios diferentes, cada um com seu nível de dificuldade: Amateur (fácil), Semi-Pro (médio) e Galactic (difícil). Para passar para a corrida seguinte é necessário chegar pelo menos em quarto lugar. Alguns planetas abrigam até três corridas diferentes, como é o caso de Aquilaris e Baroonda. Tatooine é o único planeta que organiza apenas uma disputa (a primeira do game), que é uma autêntica réplica da que ocorre no filme.





Circuito Amateur

1. The Bonnta Training Course (Tatooine)
2. Mon Gazza Speedway (Mon Gazza)
3. Beedo's Wild Ride (Ando Prime)
4. Aquilaris Classic (Aquilaris)
5. Malastare 100 (Malastare)
6. Vangeance (Oovo IV)
7. Spice Mine Run (Mon Gazza)

Circuito Semi-Pro

1. Sunken City (Aquilaris)
2. Howler Gorge (Ando Prime)
3. Dug Derby (Malastare)
4. Scrapper's Run (Ord Ibanna)
5. Zugga Challenge (Mon Gazza)
6. Baroo Coast (Baroonda)
7. Bumpy's Breakers (Aquilaris)

Circuito Galático

1. Executioner (Oovo IV)
2. Sebulba's Legacy (Malastare)
3. Grab Vine Gateway (Baroonda)
4. Andobi Mountain Run (Ando Prime)
5. Dethro's Revenge (Ord Ibanna)
6. The Gauntlet (Oovo IV)
7. Fire Mountain Rally (Baroonda)

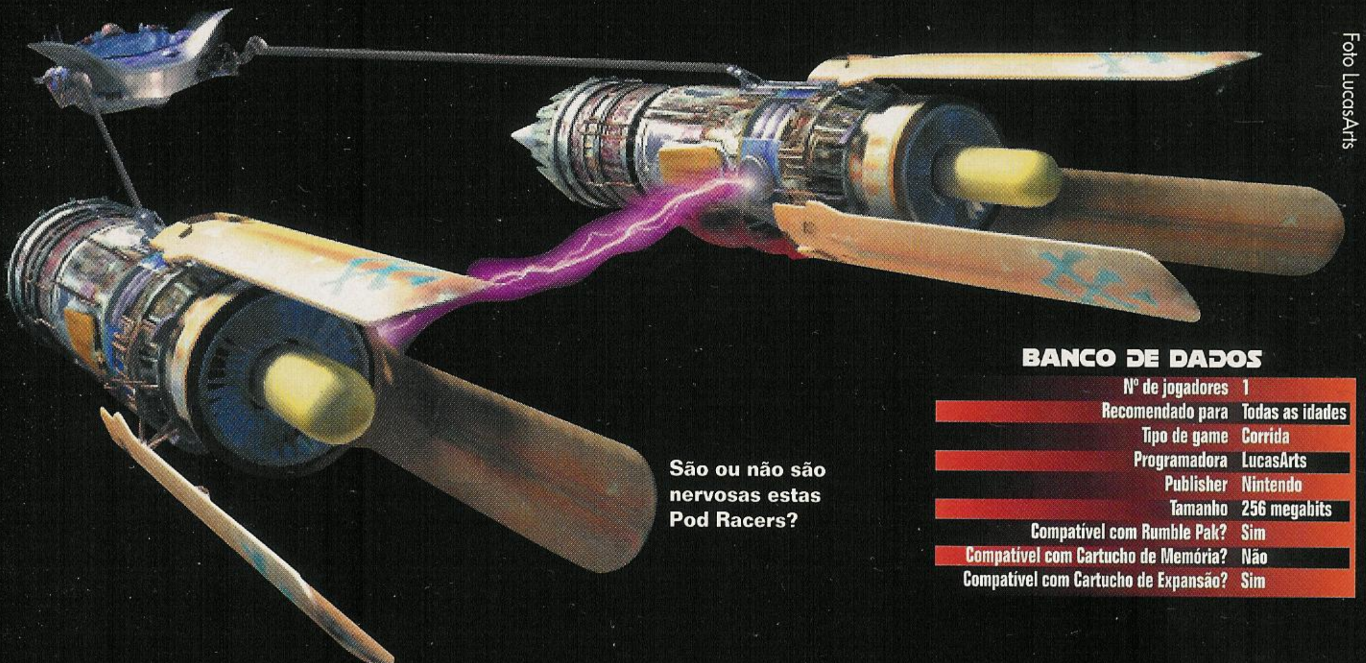


Foto LucasArts

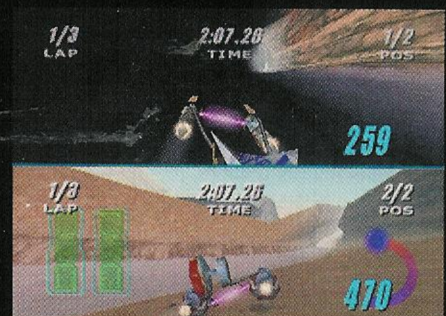
São ou não são nervosas estas Pod Racers?

BANCO DE DADOS

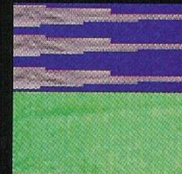
Nº de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	LucasArts
Publisher	Nintendo
Tamanho	256 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão?	Sim

Duelando

Star Wars: Episode I Racer é um dos games com inteligência artificial mais poderosa da história (isso quer dizer que os pilotos pensam, agem e trapaceiam como se fossem de verdade!). Por isso, você terá de gastar as pontas dos dedos para ter alguma chance contra seus adversários virtuais. Se você já estiver cansado de apanhar do computador, chame um amigo para uma disputa pau-a-pau. A tela se divide em dois, mas com a vantagem que a velocidade e os gráficos permanecem os mesmos do jogo individual. O cartucho ainda é equipado com diversos arquivos de gravação, de modo que é possível um desafio com duas Pod Racers já modernizadas e equipadas.








Essas são as bandeiras que representam cada uma das equipes da competição

STAR WARS®
— EPISÓDIO I —

Antes de pular no seu Pod Racer e começar a correr no mais novo game de Guerra nas Estrelas, Ederli Fortunato mostra as emoções que estarão nos cinemas

Se você não passou os últimos anos de sua vida em Júpiter, conhece o que significa as palavras Guerra nas Estrelas. Luke Skywalker, a princesa Leia, Darth Vader, o Império, os sabres de luz. A história de **Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma** é a mesma, só que muitos anos antes.
E por que Episódio 1, se não é o primeiro filme da trilogia? Simples. Porque **Guerra nas Estrelas** é, na verdade, o quarto episódio da série. Coisa que o público só descobriu quando **O Império Contra Ataca** (o segundo longa da série) estreou com uma legenda Episódio V bem no começo.
E não esqueça que esta não é uma história futurista. Ela já aconteceu, já acabou. É só lembrar o começo de **Guerra nas Estrelas**: "Muito, muito tempo atrás..."
Ou seja, quem está contando a história já sabe começo, meio e fim. E esta pessoa é George Lucas. Que escreve usando lápis e um bloco amarelo.
Lucas explicou que os filmes viraram episódios porque ele escreveu um roteiro grande demais. **Guerra nas Estrelas**, **O Império Contra Ataca** e **O Retorno de Jedi** eram uma história só. Impossível de filmar, por isso, ele cortou em três partes.
Agora, todo mundo já conhece o truque e sabe que **A Ameaça Fantasma** é só o começo. Ou melhor, é o começo.



O vilão Darth Maul e seu sabre de luz duplo; no detalhe a cara feia do danado. Abaixo, o jovem Anakin Skywalker

Foto LucasFilms

Foto LucasFilms

TRINTA ANOS ANTES, NUMA GALÁXIA MUITO DISTANTE

A Ameaça Fantasma (The Phantom Menace, em inglês) se passa trinta anos antes de **Guerra nas Estrelas**. Luke e Leia ainda não nasceram. Darth Vader não existe. Nem o Império, nem a Aliança Rebelde. É hora de saber como tudo isso acaba acontecendo. George Lucas é um grande fã de História e agora vai mostrar como a situação chegou ao que já vimos no cinema.
Lembre-se, **Guerra nas Estrelas** não é a história do Império ou da Aliança. É a aventura de um homem: Anakin Skywalker, sua queda e sua salvação.
Alguns personagens conhecidos vão aparecer. Yoda, o mestre Jedi verde, baixinho com mania de falar ao contrário, tem neste episódio 896 anos. O Conselho Jedi ainda existe e Yoda vive em Coruscant, a capital da República.
Um de seus alunos é o jovem Obi-Wan Kenobi. Para quem se lembra do velho Ben Kenobi (Alec Guinness), é difícil pensar nele como alguém de vinte e poucos anos, mas é assim que ele vai aparecer. O ator Ewan McGregor até estudou todos os filmes em que Alec Guinness aparece jovem para que o modo de falar dos dois combinasse.
Anakin Skywalker, que todos conhecem como o grande vilão Darth Vader é, agora,

um garoto escravo de nove anos. Não é mau, não tortura os gatos da vizinhança, nem os alienígenas do quarteirão de baixo. É apenas alguém com um grande talento com máquinas. Uma de suas façanhas é consertar um andróide de protocolo, C-3PO. Algum tempo depois, este robô se junta a outro, R2-D2.

Em um outro lugar da galáxia, uma jovem chamada Amidala é coroada rainha de Naboo. Ela também é conhecida. A Princesa Leia lembra-se dela como sua mãe. Bonita, mas triste.

É nessa época, tantos anos antes de seu último duelo num destróier do Império, que Anakin e Obi-Wan Kenobi se conhecem.


Os Droids de Batalha e um Robô de Protocolo (parecido com o C-3PO)

Foto LucasFilms


R2-D2, C-3PO e Jar Jar Binks com o motor de uma Pod Racer

Foto LucasFilms

A REPÚBLICA E OS JEDI

Em **Guerra nas Estrelas**, Ben Kenobi conta a Luke Skywalker como os cavaleiros Jedi defendiam arduamente a República. Como eram nobres e seguiam um código de honra. E como sua arma, o sabre de luz, representava dias mais elegantes.

A Ameaça Fantasma vai mostrar esse tempo. Em Coruscant vivem os doze membros do Conselho Jedi. Entre eles, Yoda e Mace Windu (o ator Samuel L. Jackson), o homem que vai dizer "Que a Força esteja com você" pela primeira vez. Eles examinam assuntos importantes para a paz na galáxia e decidem quem pode ser um cavaleiro Jedi.

Em Tatooine, o mesmo planeta de Luke Skywalker, Anakin ganha sua liberdade vencendo uma corrida a bordo de um Pod Racer. Isso mesmo, no novo game de Star Wars você vai poder fazer igual. A disputa deve ser a cena mais alucinante do filme. A inspiração veio da corrida de bigas do filme **Ben-Hur**. As bigas não chegam nem aos pés de um Pod mas a emoção e as trapaças são exatamente as mesmas.

Anakin é levado ao Conselho Jedi por Obi-Wan Kenobi e outro cavaleiro, Qui-Gon Jinn (interpretado pelo ator Liam Neeson). Existe uma profecia sobre um garoto que deve trazer equilíbrio à Força. Obi-Wan e Qui-Gon acreditam que o menino é Anakin. Será que os Jedi se enganaram?

A Rainha Amidala vai a Coruscant para pedir ajuda. Naboo está sendo cercado pela Federação do Comércio e seu povo pode morrer de fome. São da Federação os milhares de andróides de batalha vistos no trailer do filme. Esqueléticos, cada um pilota um STAP, veículo pequeno com dois canhões lasers. Os elegantes Naboos não têm a menor chance.


Os cavaleiros Jedi Qui-Gon Jinn e Obi-Wan Kenobi

Foto LucasFilms

Parece que é nessa viagem a Coruscant que Anakin e a Rainha se encontram pela primeira vez. E é nesse encontro que Anakin diz à rainha que um dia eles se casarão.

Mace Windu é quem ordena que os cavaleiros voltem a Naboo com a rainha para identificar um certo cavaleiro negro. Ele pode ser a pista para todo o mistério do que aconteceu ao povo Sith.

E aqui está a ameaça do título. Seu nome é Darth Sidious, o último dos Siths, um povo conquistado pelo lado negro da Força. No filme, Sidious tem um aprendiz, Darth Maul. É ele quem aparece no primeiro trailer com o sabre de luz duplo que fez todo mundo pular na cadeira. Os duelos do filme ficarão por conta dele e Obi-Wan.

O público vai ver Darth Sidious, mas os personagens do filme só vão conhecer Maul. Eles nem sequer sabem que Sidious existe. O objetivo de Darth Sidious é acabar com a República. No estado em que ela se encontra, este não será um trabalho difícil.

A intriga vai ficar por conta do senador Palpatine. Neste filme ele vai estar apenas começando seu caminho para se tornar o Imperador que destruiu os Jedi e perseguiu Luke.

TRAIÇÃO

Este mesmo Palpatine era o chefe de Darth Vader. Durante **Guerra nas Estrelas**, **O Império Contra Ataca** e **O Retorno de Jedi**, a informação era de que Anakin havia ido para o lado negro da Força por pura impaciência. Ele teve pressa em se tornar um Jedi e achou o treinamento de Obi-Wan muito lento. Palpatine teria oferecido um método mais rápido.

Agora a idéia é de que Anakin vai se sentir traído por seu amigo. O motivo seria o ciúme da amizade entre Amidala e Obi-Wan. Afinal, ela é mais velha e uma rainha. Anakin é um ex-escravo, aprendiz de Jedi. Obi-Wan já é um cavaleiro, é o mestre de Anakin. Não é difícil ver coisas. E foi Obi-Wan quem ajudou Amidala a fugir com Leia e entregou Luke a seu irmão Owen Lars para ser criado em Tatooine.

Estes são fatos para os **Episódios II** e **III**, é claro. Mas as pistas estarão em **A Ameaça Fantasma**. Olhos abertos.

Foto LucasFilms


Olha o C-3PO antes de estar completamente montado

As Aventuras do Fusca!

Encontre todos os atalhos importantes e jogue com o carro de polícia

Você já sabe que dirigir o novo Fusca no Nintendo 64 é divertidíssimo, que o carro é arrojado, bonitão e que todo mundo quer ter um. Mas a brincadeira não fica apenas com a velocidade desenfreada. O game oferece muitos outros atrativos para quem se atrever a jogá-lo. Um dos maiores desafios é sair procurando atalhos e bônus espalhados pelas pistas, mas isso é complicado por causa dos outros competidores e pelo tempo contado, certo? Certo. E é por isso que os caminhos têm uns desvios nervosos. Alguns deles não servem para quase nada, alguns são apenas rampas para você dar uns saltos divertidos e apenas outros são eficazes e úteis, mas estão bem guardados. Para ninguém ficar perdido e gastando tempo precioso, vamos revelar os principais atalhos, aqueles que valem realmente a pena ser usados pelos aventureiros de plantão.

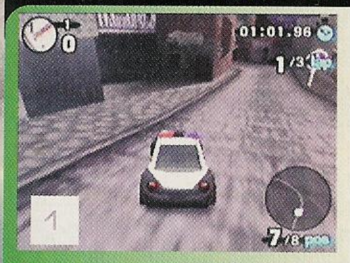
Antes disso, o game ainda tem uma surpresaça: o carro de polícia. Ele é o mais veloz e bem equi-librado do jogo, mas con-segui-lo é o maior desafio do game. Só dá para pilotá-lo desse jeito: abra todas as pistas e ganhe o Fusca alienígena. Feito isso, corra novamente todo o campeonato e trate de vencê-lo para ganhar o carango "dos homens". Com a baratinha da polícia na mão a corrida fica a maior baba: além de ser o melhor em tudo (jogabilidade, velocidade e aceleração) tem uma sirene que faz os carros rivais pararem na hora, aí é só ultra-passá-los. Isso facilita bastante a vida de quem joga porque dá para vencer facilmente e também ajuda a explorar melhor o cenário, já que você pode se meter em atalhos e desvios sem se preocupar muito. Aproveite esta manha para vasculhar os lugares que puder e pegar as caixas de bônus. Só assim dá para habilitar as pistas travadas do modo Multiplayer.





Veja os atalhos para você se dar bem e se sentir o rei das pistas:

Coventry Cove



Entre à esquerda neste beco, pegue o atalho e um bônus de cinco pontos.



Logo depois que você aterrissar, entre por este túnel.



Vá reto neste ponto e dê um supersalto.



Pegue a subidinha aqui e conheça uma mina abandonada.



Atalho por dentro da montanha.

Mount Mayhem



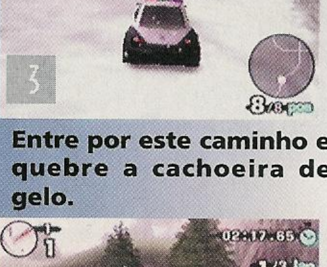
Siga por aqui e pegue este atalho esperto.

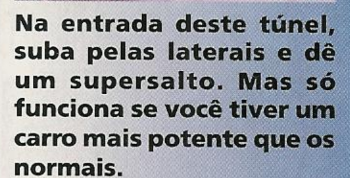


Pule na rampa da primeira ponte e caia numa caverna com uma nave.



Entre por este caminho e quebre a cachoeira de gelo.





Na entrada deste túnel, suba pelas laterais e dê um supersalto. Mas só funciona se você tiver um carro mais potente que os normais.



Estas árvores escondem um desvio.



Inferno Isle



Logo depois das primeiras placas que dizem para virar à esquerda, vire para a direita, encontre um superatalho e um bônus.



Entre nesta doca e corte caminho com belos saltos.



Logo após passar por baixo do trilho de trem, entre à direita e pegue o belo e perigoso atalho do vulcão.

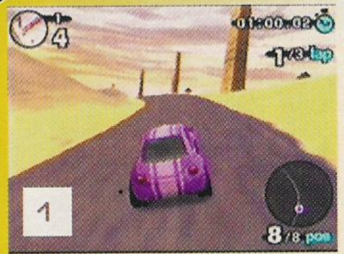


Em vez de saltar pela ponte quebrada, voe por baixo dela.



Salte aqui e passe por dentro do forte.

SUNSET SANDS



Ao avistar a primeira construção egípcia (espécie de postes) vire à esquerda, pegue uma rampa e vá até o fim dela.



Na outra volta, pegue o mesmo caminho e quando chegar na rampa caia para a direita.



Estoure esta porta e encontre outro caminho.



Suba por este desvio.



Ao passar pelo primeiro atalho, você ativa um dispositivo que levanta uma rampa na sala de lava. Salte por ela.

METRO MADNESS



Passe no meio dos sinais de desvio, pegue um caminho abandonado e saia na frente de todo mundo.



Após a seqüência de curvas depois do cassino com neon rosa, vire à esquerda na placa e suba a rampa da fonte para entrar no hotel.



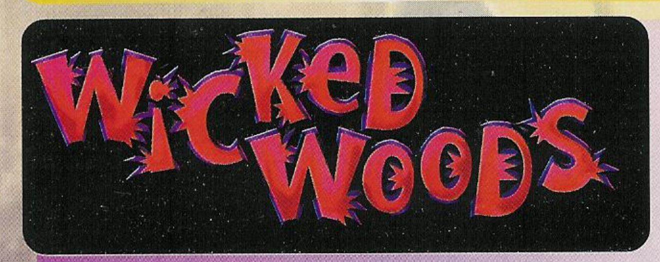
Uma luz vermelha no caminho dos esgotos indica a entrada do novo atalho.



Nesta reta, vire à esquerda nesta entrada cinza e conheça um novo atalho.



Suba esta escada e pule por cima dos prédios.





Vire à esquerda neste ponto.



Próximo da igreja, vire à direita, pegue o Nitro e salte pelo vitral.



Vire à esquerda neste ponto e pegue a caixa de Nitró.



Após a segunda ponte de pedra, vire à direita neste ponto e passe por um castelo mal-assombrado ou uma masmorra.



Saia na maior velocidade do covil do dragão e passe reto para saltar e conseguir um novo atalho.

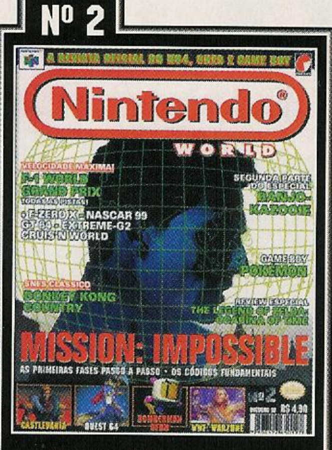
NÃO PERCA ESTA CHANCE

Nº 1



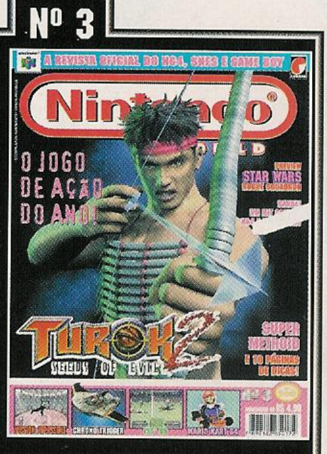
- EDIÇÃO CLÁSSICA COM A PRIMEIRA PARTE DETONADA DE BANJO-KAZOOIE
- ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MESTRE DO VIDEOGAME SHIGERU MIYAMOTO
- CONHEÇA MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA NINTENDO
- GANHE UM SUPER-PÔSTER DE MORTAL KOMBAT
- 50 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER MARIO WORLD
- DICAS SENSACIONAIS

Nº 2



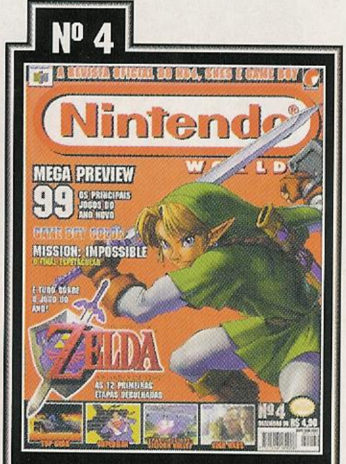
- A SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE DA AVENTURA DE BANJO-KAZOOIE
- A PRIMEIRA PARTE DO PASSO A PASSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- TODAS AS PISTAS DE F-1 WORLD GRAND PRIX E OS MELHORES AJUSTES
- VELOCIDADE MÁXIMA EM F-ZERO X
- DICAS DE MISSION: IMPOSIBLE, BANJO-KAZOOIE, DONKEY KONG COUNTRY, ENTRE OUTRAS

Nº 3



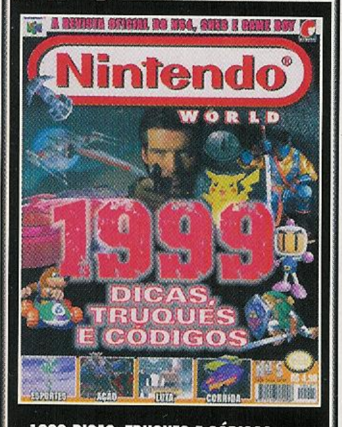
- A SEGUNDA PARTE DE MISSION: IMPOSSIBLE
- PÔSTER DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK, O GUERREIRO INDÍGENA QUE VEIO PARA DETONAR DINOSSAUROS
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER METROID, CLÁSSICO DO SNES
- DICAS IMPERDÍVEIS

Nº 4



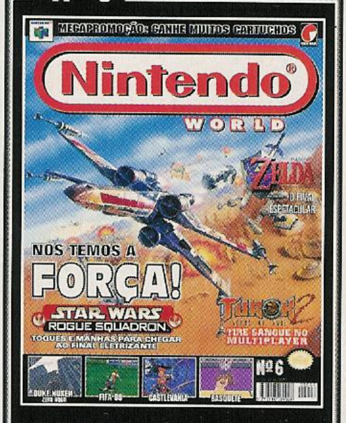
- TODA A HISTÓRIA DE ZELDA E OS SEGREDOS DOS PRIMEIROS MUNDOS DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- O FINAL DE MISSION: IMPOSSIBLE
- DIVERSÃO INSUPERÁVEL EM TOP GEAR PARA SNES
- DICAS DE DIDDY KONG RACING, STREET FIGHTER ALPHA 2 E MUITAS OUTRAS
- GAME BOY COLOR, DIVERSÃO COLORIDA E PORTÁTIL

Nº 5



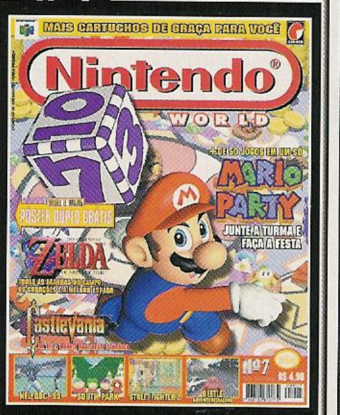
- 1999 DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
- OS DEZ MELHORES JOGOS DE 1998
- A SEGUNDA PARTE DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- AS TRÊS PRIMEIRAS FASES DE TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DO MAIS QUE PERFEITO GOLDENEYE 007

Nº 6



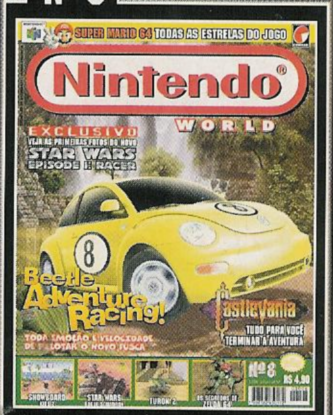
- AS ONZE FASES FINAIS DE STAR WARS: ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA E SENSACIONAL FASE DO DETONADO DE ZELDA 64
- FIFA 99 E A COMPARAÇÃO COM INTERNA TIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
- TODOS OS SEGREDOS DO MODO MULTIPLAYER DE TUROK 2
- NOVOS JOGOS: NBA LIVE 99, NIGHTMARE CREATURES, SCARS, BATTLETANX BUCK BUMBLE E MAIS

Nº 7



- TODOS OS MINIJOGOS DE MARIO PARTY. MAIS POSTER
- ZELDA 64: TODAS AS SKULLTULAS DO CAMPO, TODOS OS CORAÇÕES E A MELHOR ESPADA. MAIS POSTER DULPLO
- AS QUATRO PRIMEIRAS FASES DE CASTLEVANIA
- TODAS AS VERSÕES DE STREET FIGHTER PARA SUPER NES COM GOLPES
- SOUTH PARK EM PORTUGUÊS

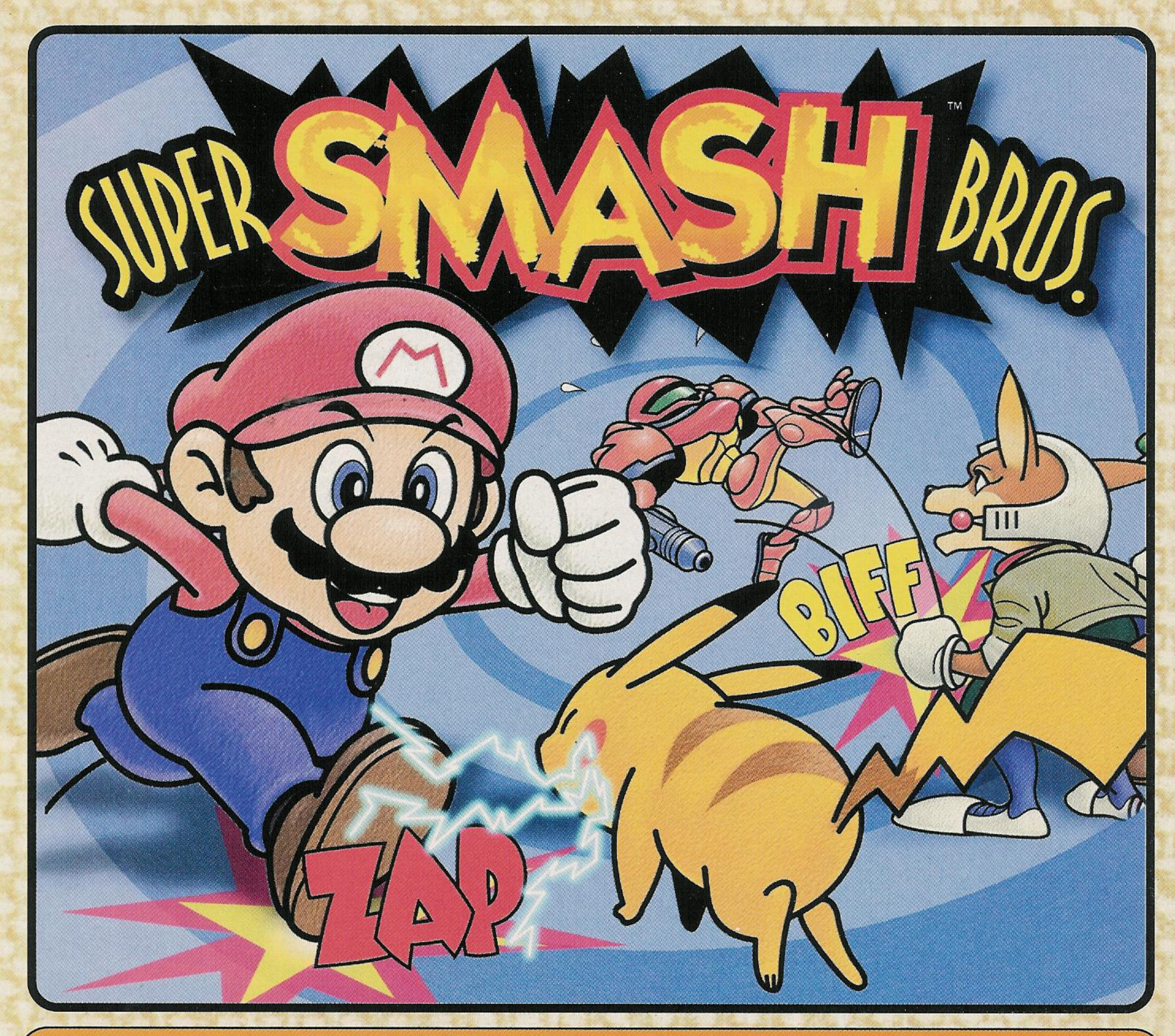
Nº 8



- O NOVO FUSCA CHEGA AO N64 EM UM JOGO EXCLUSIVO
- O FINAL DO PASSO-A-PASSO DE CASTLEVANIA
- SAIBA COMO GANHAR TODAS AS MEDALHAS DE OURO DE ROGUE SQUADRON
- A ÚLTIMA PARTE DO DETONADO DE TUROK 2
- ZELDA 64: PEGUE TODOS OS PÉS-DE-FEIJÃO, AS MÁSCARAS, AS SKULLTULAS DOS LABIRINTOS E MAIS
- DICAS SENSACIONAIS

PARA COMPRAR OS EXEMPLARES ATRASADOS É MUITO FÁCIL: BASTA ENVIAR UM CHEQUE NOMINAL À REVISTA NINTENDO WORLD PARA A RUA CAMPO GRANDE, 443 – SÃO PAULO – SP – CEP 05302-051, INFORMANDO NOME E ENDEREÇO PARA O ENVIO, ALÉM DO NÚMERO DAS EDIÇÕES QUE QUER RECEBER. CADA EXEMPLAR CUSTA R$ 4,90. EM CASO DE DÚVIDAS LIGUE. ATENDIMENTO: (011) 831-6500; VENDAS: (011) 3641-1400. FAX: (011) 832-7831. NOSSO E-MAIL: REVISTA.NINTENDO@UOL.COM.BR

(011) 831-6500 – DE 2ª A 6ª – DAS 9HS ÀS 18HS.



Os maiores astros da Nintendo duelam no N64 no jogo de luta mais divertido e simpático do momento. Rogério Motoda dá os detalhes para você

Mario ou Donkey Kong, quem é o mais forte? É para resolver esta e outras dúvidas cruéis que chegou **Super Smash Bros.** O melhor de tudo é que este game de luta é estrelado pelos maiores astros da Nintendo. Além do Mario, onze personagens da Big N quebram o pau neste que é um dos jogos mais originais do N64. Nem o fofinho e enérgico Pikachu ficou de fora.

Uma das vantagens de **S. S. B.** é que cada personagem continua com suas características originais. Link, por exemplo, pode fazer o movimento giratório com a espada e tem o bumerangue, o Hookshot e a sacola de bombas. Isso facilita bastante principalmente para quem já se divertiu e pegou todas as manhas em **Zelda 64**.

E quem não jogou, como é que fica? Ninguém precisa esquentar a cabeça, porque ainda há o modo Practice, no qual você pode dar uma treinada nos comandos. Aliás, é sempre bom todo mundo passar por esta opção antes de começar a se divertir, porque um simples salto pode definir uma batalha. Todas as lutas rolam em arenas que ficam flutuando e perde a peleja aquele que cair mais vezes para fora da plataforma. Para ficar mais fácil de derrubar seu adversário, é só sair batendo muito. Assim ele fica fraco e aí é só empurrá-lo.

Os cenários e a trilha sonora também são bem conhecidos. Você pode jogar na terra de Donkey Kong ouvindo a música de **Yoshi's Story**, ou então lutar em cima de uma nave de Star Fox em pleno espaço sideral. São nove estágios com gráficos caprichados, fiéis aos dos games originais. A trilha sonora vai no mesmo caminho, não deixa dúvidas de que é um autêntico game Nintendo.

Super Smash Bros. parece um game bem infantil, com pouca dificuldade para os gamemaníacos mais veteranos. Mas não é bem assim. O jogo tem um bom desafio, boa jogabilidade, várias opções e promete cair no gosto de todo mundo, principalmente no modo Multiplayer. Aí é só descobrir qual personagem é o melhor.

Modos de Jogo

Um jogador



Você enfrenta todos os lutadores em nove estágios diferentes. Não é como o modo Multiplayer, mas em algumas fases dá para lutar até com três personagens de uma vez.

Dois a quatro jogadores simultâneos

Time Attack

Mande os adversários para fora da arena o mais rápido que puder. Leva a melhor aquele que arremessar mais oponentes. A coisa fica mais emocionante quando você reúne seus amigos para o combate.

Time Team

A pancadaria rola entre dois times: o vermelho e o azul. Escolha o seu e faça o melhor que puder.

Stock Team

Você escolhe com quantas vidas vai começar a competição e qual time vai defender.



Stock Battle

Aqui você define o número de vidas para cada competidor. Com um número limitado, o negócio é lutar com mais cautela do que no modo Time Attack. Mesmo assim é bom não ficar na defensiva.

Estágios Bônus

Eles vão abrindo em seqüência à medida em que você avança no game. O ideal é jogar sem perder nem uma partida para ver tudo o que aguarda você pela frente.

No primeiro estágio, você procura e destrói um conjunto de alvos nada fáceis de se alcançar. No segundo, corra contra o tempo para pular em todas as plataformas flutuantes que surgirem. A fase final inclui uma fuga desesperada de inimigos poligonais esquisitos pelos diversos andares cheios de labirintos.







Movimentos básicos

Todos os personagens possuem a mesma configuração de movimentos, o que significa que os botões têm funções iguais para todos. Isso é bem legal, pois permite que você mude de lutador sem ter de decorar os golpes a todo momento. Repare bem:

- **Botão A -** Aciona o ataque básico de cada personagem.
- **Botão B -** Golpe especial.
- **Botões C -** Com eles você alcança plataformas e também pode fugir dos adversários.
- **Botões R ou Z -** Defesa.
- **Botão L -** Provocação.
- **Botão A com Alavanca de Controle para baixo -** Ataque básico para baixo.
- **Botão A com Alavanca de Controle para cima -** Ataque devastador para o alto.
- **Alavanca de Controle na direção do oponente + R -** Arremesso.



Movimentos avançados

Somando-se aos movimentos normais, um arsenal de técnicas avançadas farão o seu herói preferido dar um show de pancadaria com acrobacias aéreas. Dê uma olhada:



Salto duplo - Se você for arremessado do ringue, um salto duplo irá salvar o seu dia. Aperte um dos botões C para iniciar o primeiro salto e, no ápice, aperte-o novamente.



Superataque superior - Coloque a Alavanca de Controle para cima enquanto aperta o botão B para socar o adversário com um poderoso ataque aéreo.



Superataque inferior - Próximo ao oponente, coloque a Alavanca de Controle para baixo enquanto aperta o botão B para realizar um superataque inferior (também conhecido como rasteira ou rodo).



Pulo triplo - Este salto é importante para as fases bônus. Enquanto está na altura do salto duplo, coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte B para ganhar um fôlego extra.

Power-ups

Os Power-ups caem do céu em intervalos variados e são um ótimo recurso para você se dar bem na disputa contra seus rivais. Não dê moleza para ninguém e pegue os itens especiais o mais rapidamente que puder. Alguns deles, como a Espada de Energia ou a Pistola de Raio, aumentam bastante o seu poder de ataque. Outros são defensivos, como a Estrela e o Maximum Tomato.



Espada de energia - Acerte os oponentes de longe.

Varinha mágica - Deixa os seus oponentes vendo estrelas, principalmente se você tocá-los.

Bumper - Coloque-o no canto e arremesse os adversários para cima dele. Eles serão jogados para o alto.

Casco de tartaruga verde - Chute-a na direção dos lutadores e deixe-os estendidos no chão.

Casco de tartaruga vermelha - Funciona como o verde, mas persegue os oponentes.

Taco de baseball - Para mandar o adversário para fora da arena.

Pistola de raio - Excelente para atingir um oponente de longe.

Soldado bomba - Arremesse-a na direção dos oponentes. Ela irá detoná-los, enviando-os para o espaço.

Leque de papel - Se um lutador estiver muito perto de você, use o leque para atingi-lo.

Flor de fogo - Com a bola de fogo do Super Mario é fácil fazer churrasquinho dos adversários.

Pokéball - Abra-a e deixe o Pokémom fazer o trabalho sujo.

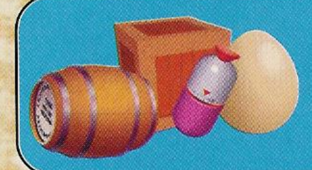
Maximum tomato - Apanhe-o para recuperar cem porcento de sua energia.

Container de coração - Pegue o coração do velho e bom Link e recupere sua energia.

Martelo - Saia martelando todo mundo que aparecer na sua frente.

Mina - Coloque-a no chão para instalá-la. Ela explodirá quando algum personagem se aproximar dela.

Estrela - Use-a e fique invencível por tempo limitado.



Itens escondidos - Quando encontrar algum destes objetos, não marque bobeira. Apanhe-os e mande-os para cima dos adversários. Além de machucar seus rivais ainda surgirá um Power-up surpresa.

Personagens & Golpes

Mario

É razoavelmente rápido e tem um poderoso soco.

Soco - Aperte o botão A.

Bola de fogo - A marca registrada de Mario irá pingar pelo chão até encontrar o alvo. É só apertar o botão B.

Super Mario - Pressione o botão R para segurar seus oponentes e acertá-los.

Super jump punch - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B ao mesmo tempo. Mario vai socar o oponente e ainda embolsar algumas moedas.



Mario tornado - Mario dá dezenas de socos em um único golpe. Coloque a Alvanca de Controle para baixo e aperte o botão B simultaneamente.

Donkey Kong

Seu corpo é uma massa de músculos pronto para o que der e vier. É um pouco lento, mas tem boas técnicas de luta e é muito forte.

Soco - Pressione o botão A e faça seu adversário beijar o chão.

Giant punch - Aperte o botão B para aplicar uma seqüência poderosa. Pressione novamente para encaixar um soco devastador.

Arremesso monstro - Aperte o botão R para segurar o adversário e depois aperte-o mais uma vez para lançá-lo.



Spinning Kong - Posicione a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B. O gorilão fica girando e distribuindo socos. Se o golpe for feito no ar, ele irá deixar você temporariamente flutuando.

Tapão - Esbofeteie seus oponentes colocando a Alavanca de Controle para baixo e pressionando o botão B.



Link

Tem uma boa variedade de movimentos e carrega seu arsenal de armas poderosas.

Espadada - Aperte o botão A para atingir seu oponente com uma lâmina extremamente afiada.

Bumerangue - Pressione o botão B para acertar os inimigos de longe.

Hookshot - O famoso equipamento é acionado com o botão R. Ele atinge os inimigos e os traz para perto. Daí é só arremassá-los para fora da arena.



Spin Attack - Quando os rivais estiverem por perto, posicione a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B.



Bomba - Coloque a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B. Depois de pegar a bomba da sacola, aperte o botão A para jogá-la na direção de seu oponente.

Samus

Esta personagem é para os fãs de Metroid. Sua armadura é forte o bastante para protegê-la dos ataques simples, mas é vulnerável quando o negócio é à queima-roupa. Ela é rápida e boa nos ataques de longa distância.

Soco - Aperte o botão A para acertar o rival com punhos de aço.

Charge Shot - Pressione o botão B para carregar a arma. Depois aperte-o novamente para lançar uma poderosa bola de energia.

Grappling Beam - Aperte o botão R para laçar os adversários e fisgá-los. Em seguida, pressione R novamente para lançá-los.



Screw Attack - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B para atingir os rivais com muitos socos.



Bomba - Quando estiver no ar, posicione a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B para soltar uma bomba incendiária.

Yoshi

O simpático dinossauro é um dos mais ágeis e tem muita habilidade nos saltos. Seu ataque com ovos é um pouco fraco, mas dá a ele a vantagem da distância.

Chute - Aperte o botão A.

Atire Ovos - Aperte o botão B para soltar um ovo e aprisionar o seu rival dentro dele.

Slurp' n' Burp - Solte sua língua e engula seus competidores, vire-se para o precipício e cuspa-os no abismo. Aperte R.



Throw Egg - Posicione a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B para arremessar um ovo no ar.



Hip Drop - Coloque a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B. Use a impulsão do pulo de Yoshi e caia sobre os adversários.

Kirby

Consegue imitar os ataques do oponente e também pode voar por períodos curtos.

Soco - Aperte o botão A repetidamente para ele machucar o oponente.

Vacuum - Aperte o botão B para sugar os adversários e depois aperte-o novamente para cuspi-los.

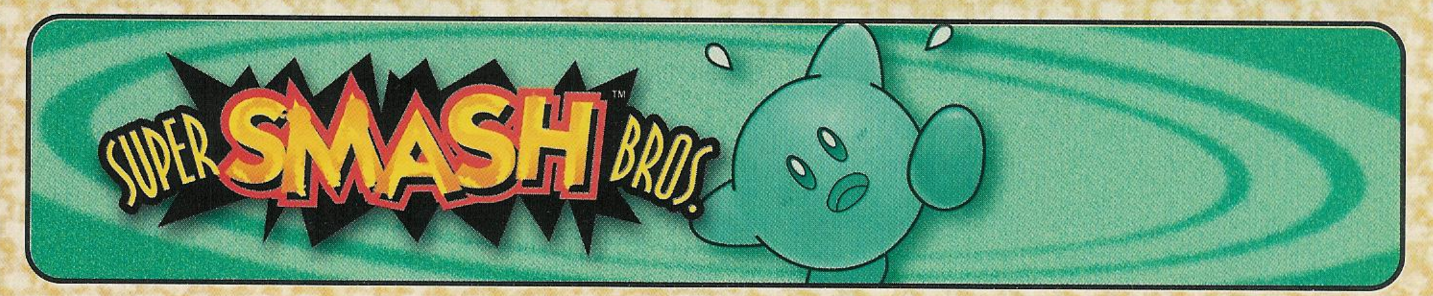
Piledriver - Aperte o botão R para arremessar o seu rival para fora da arena.



Cutter - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B. Kirby vai atacar o rival com uma espécie de facão.



Rock Shield - Coloque a Alavanca de Controle para baixo e aperte simultaneamente o botão B. Kirby se transformará em uma pedra na hora.



Fox



A velocidade é a a melhor arma da super-raposa de Star Fox.

Soco - Aperte o botão A para socar o adversário.

Blaster Shot - A arma de Fox recarrega mais rápido que a de Samus e também é mais forte. Aperte o botão B para conferir.

Arremesso - Pressione o botão R para jogar os oponentes da arena.



Fire Fox - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B para incendiar seus rivais.



Reflector - Posicione a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B. Fox refletirá o ataque adversário com o escudo.

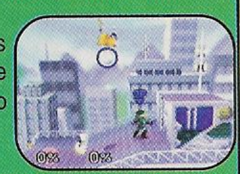
Pikachu

O fofinho Pikachu, representante máximo dos Pokémom, é especialista em eletricidade. Ele é um dos mais fortes personagens do game, é rápido e campeão nos saltos a longa distância.

Head Thrust - Aperte o botão A e dê uma poderosa cabeçada nos seus inimigos.

Ataque Elétrico - Apertando o botão B, Pikachu dispara um raio que dá choque nos oponentes.

Arremesso - O monstrinho é forte o suficiente para agarrar o adversário e mandá-lo para fora do ringue. É só apertar o botão R.



Ataque Rápido - Para alcançar seus rivais em plataformas, coloque a Alavanca de Controle para cima rapidamente e aperte o botão B.



Trovão - Posicione a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B quando seus rivais estiverem próximos. Pikachu invocará os poderes da natureza, disparando um trovão.

Convidados Especiais

Veja como conseguir os quatro convidados especiais do jogo.

Jiggly Puff



Você pode habilitar o Pokémom músico terminando o game no modo para um jogador em qualquer nível de dificuldade.

Cantar - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B. Ele canta e hipnotiza o adversário. Aproveite e dê uns golpes rápidos.

Dormir - Ponha seu oponente para dormir. Coloque a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B.

Capitão Falcon



Para colocar o piloto de **F-Zero** no ringue, termine o jogo no modo para um jogador em menos de vinte minutos. Falcon é rápido como nas pistas cibernéticas.

Salto - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B. Falcon vai pular para cima do rival e tentar jogá-lo fora da arena.

Chute - Falcon vai usar o seu pé de chumbo dentro da arena. É só colocar a Alavanca de Controle para baixo e apertar o botão B.

Ness

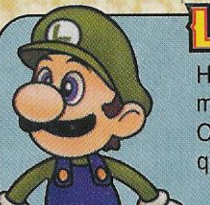


O simpático garotinho de **EarthBound** aparece quando você termina o game no modo de dificuldade Normal, com três vidas e sem usar o Continue.

Pk Thunder - Coloque a Alavanca de Controle para cima e aperte o botão B. Ness vai usar a sua concentração para produzir um trovão e atingir os mais desafortunados.

Psi Magnet - Posicione a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B. O garoto vai absorver toda energia dos ataques inimigos e aumentar a sua própria.

Luigi



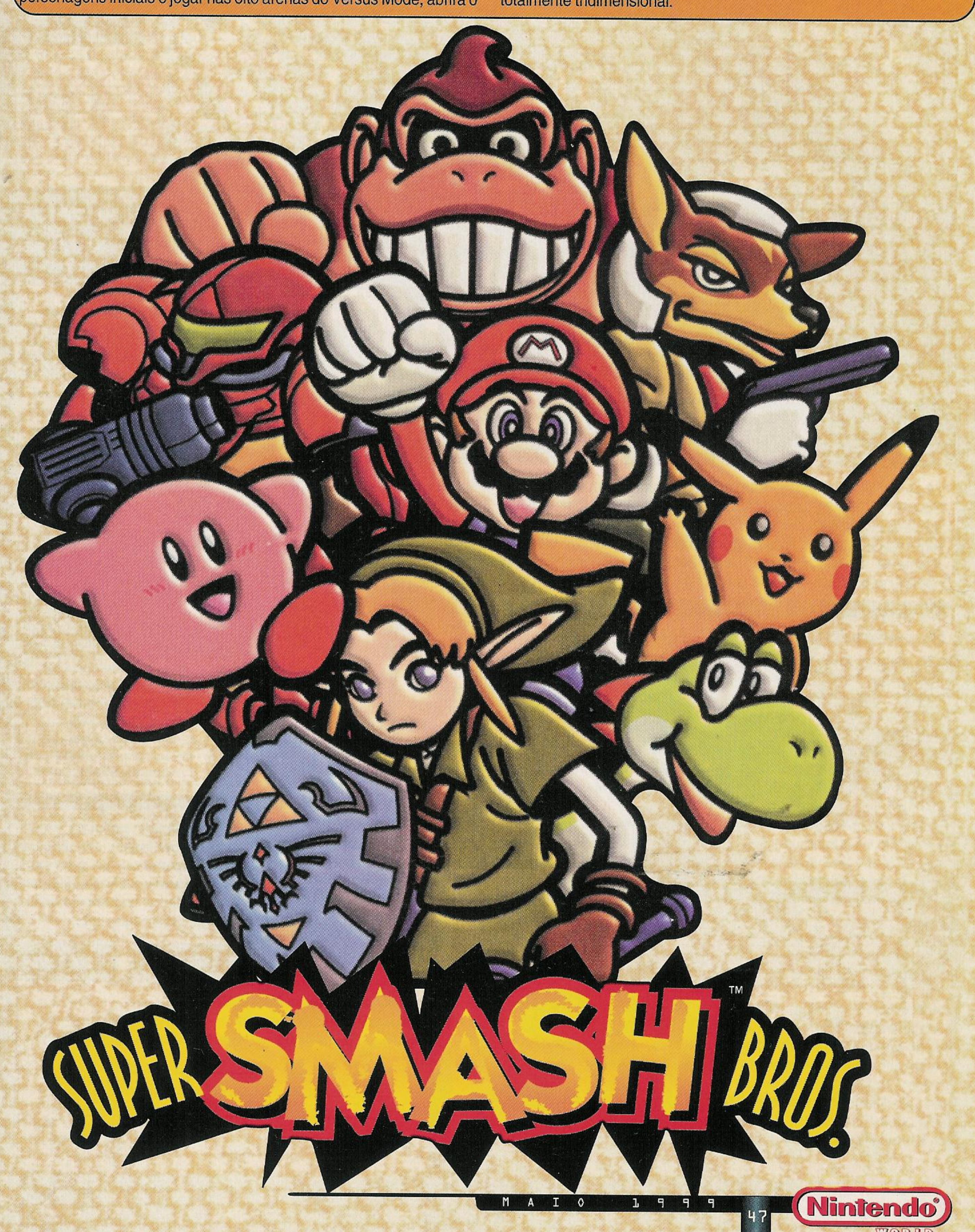
Habilite o irmão de Mario terminando o game no modo Practice com todos os personagens iniciais. Os movimentos são idênticos aos do Mario, só que mais rápidos.

Super Jump Punch - Este golpe é igual ao de Mario. É só colocar a Alavanca de Controle para cima e apertar o botão B.

Luigi Cyclone - Coloque a Alavanca de Controle para baixo e aperte o botão B. Luigi vai dar socos múltiplos nos seus oponentes.

Mushroom Kingdon

Se você terminar o jogo no modo para um jogador com os oito personagens iniciais e jogar nas oito arenas do Versus Mode, abrirá o estágio secreto de Super **Mario Bros**, para o Nintendinho, só que totalmente tridimensional.





Toque outra vez, Link!

THE LEGEND OF ZELDA © OCARINA OF TIME ™

Dê uma de músico e aprenda com Pablo Miyazawa a dominar a Ocarina

Tá certo. Você já fez tudo o que era possível em Zelda. Já pegou as cem Golden Skulltulas, todos os corações e as quatro garrafas. Já exterminou todos os vilões, trucidou o Ganon e agora está vagando pelo Campo de Hyrule sem ter para onde ir. Não se preocupe! Você ainda tem sua ocarina, lembra? Anime-se, o tédio terminou! A **Nintendo World** ensina agora como dominar a arte de tocar a flauta mágica de Link.

Os comandos das notas

A ocarina é um instrumento musical completo, com uma escala de notas que vai do Si grave até o Fá agudo. Cada nota pode ser conseguida por uma combinação de botões, que devem ser pressionados juntos para o som desejado ser obtido. Por exemplo, há duas maneiras de tocar um Dó: você poderá pressionar a Alavanca de Controle para baixo, mais o botão A, ao mesmo tempo (Dó grave), ou pressionar C-cima e a Alavanca de Controle para baixo, ao mesmo tempo (Dó agudo). Toque a escala abaixo para se familiarizar com os diversos comandos e os sons de cada nota.

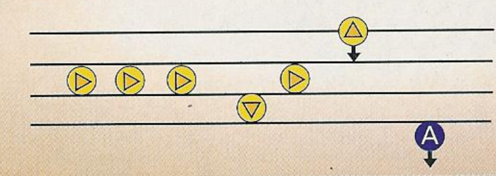
ATENÇÃO: Estas não são as partituras oficiais das músicas. Todas as transcrições e partituras são livres interpretações do autor desta matéria, (que encheu o saco de toda a redação por quase um mês, tentando tirar as músicas de ouvido).





Esta é bem fácil de reconhecer e também de tocar. Treine bastante esta sequência para ir se acostumando com os comandos em que a Alavanca e os botões são usados ao mesmo tempo. Leva algum tempo até conseguir deixar o som preciso.

Vinheta de Super Mario Bros.
Autor: Shigeru Miyamoto
Onde pode ser ouvida: Super Mario Bros. (NES) e Super Mario 64 (N64)

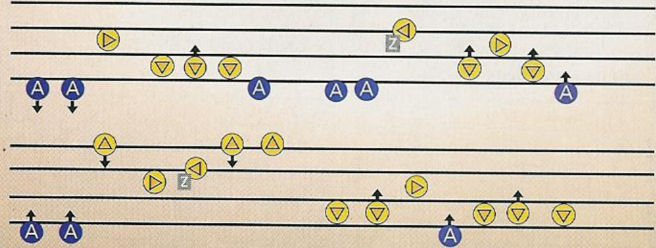


Tema de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Autor: Koji Kondo
Onde pode ser ouvida: Na abertura de Zelda 64

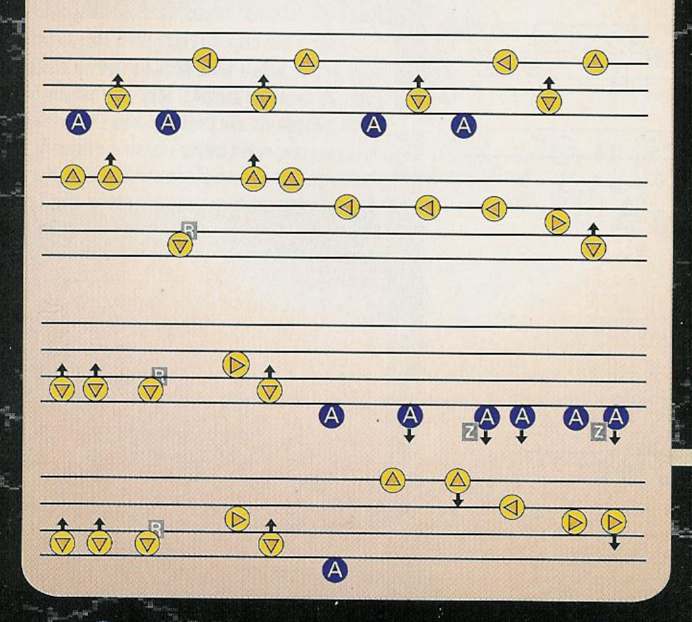
Esta foi com certeza uma das músicas mais ouvidas pelos gamemaníacos de todo o mundo nos últimos meses. Era só ligar o cartucho, viajar na melodia emocionante e se sentir o próprio Link. Atenção com a quarta e a quinta notas (C-cima e C-esquerda + para baixo), logo no início. Elas são "ligadas", então devem ser tocadas bem rápido, uma na seqüência da outra.

Pouca gente desconfia, mas o grande criador Shigeru Miyamoto é guitarrista nas horas vagas. Esta singela canção ficou mais conhecida por estar sendo tocada no gramofone de Cranky Kong na abertura de Donkey Kong Country. Escute a música com atenção para tocar as notas no tempo certo.

TEMA DE DONKEY KONG
Autor: Shigeru Miyamoto
Onde pode ser ouvida: em vários games da série Donkey Kong



Kakariko Village
Autor: Koji Kondo
Onde pode ser ouvida: Na Vila Kakariko, em **The Legend of Zelda: A Link To The Past** (Super NES) e **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (N64)



É só entrar na Vila Kakariko para ouvir esta aqui. Bem simples de ser tocada e também bem divertida. Só preste atenção aos tempos e à duração de cada nota. Para isso, será preciso controlar a intensidade com que os botões são apertados. Por exemplo, segure o botão por mais tempo para uma nota mais longa, ou dê um leve toque para uma nota mais curta.

Tema de Tetris

Autor: Música Popular Russa

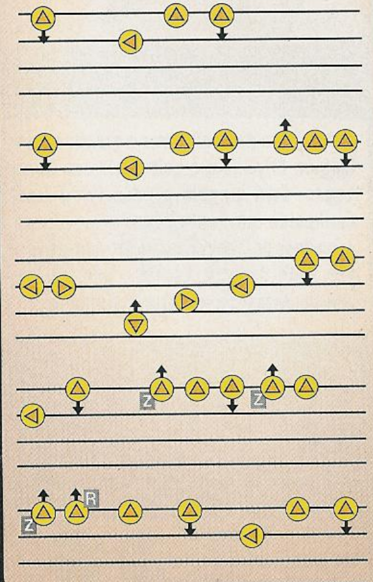
Onde pode ser ouvida: Tetris (Game Boy)

Uma autêntica Polka russa deve ser bem rápida, e é assim que é o tema de Tetris. Tão rápida que será bem difícil você conseguir acompanhar a música na mesma velocidade em que ela é tocada no game. Uma observação: a nota Sol (C-baixo) tocada no meio deveria ser grave, mas como esta nota não pode ser tocada pela ocarina, foi substituída por um Sol agudo (com a mesma tonalidade). O efeito é quase o mesmo.

Prelude (Tema de Final Fantasy)

Autor: Nobuo Uematsu

Onde pode ser ouvida: Em todos os games da série Final Fantasy, com diversos arranjos diferentes.



Os temas musicais de RPG são normalmente os mais lembrados pelos gamemaníacos, e com Final Fantasy não foi diferente. Este Prelude é tocado unicamente com os botões C. A melhor coisa a fazer é escutá-lo diversas vezes antes de se arriscar a tocar. Os espaços entre as notas representam intervalos entre cada toque. Como a melodia é bem lenta, é fácil entrar no ritmo sem errar.

Tema de The Legend of Zelda

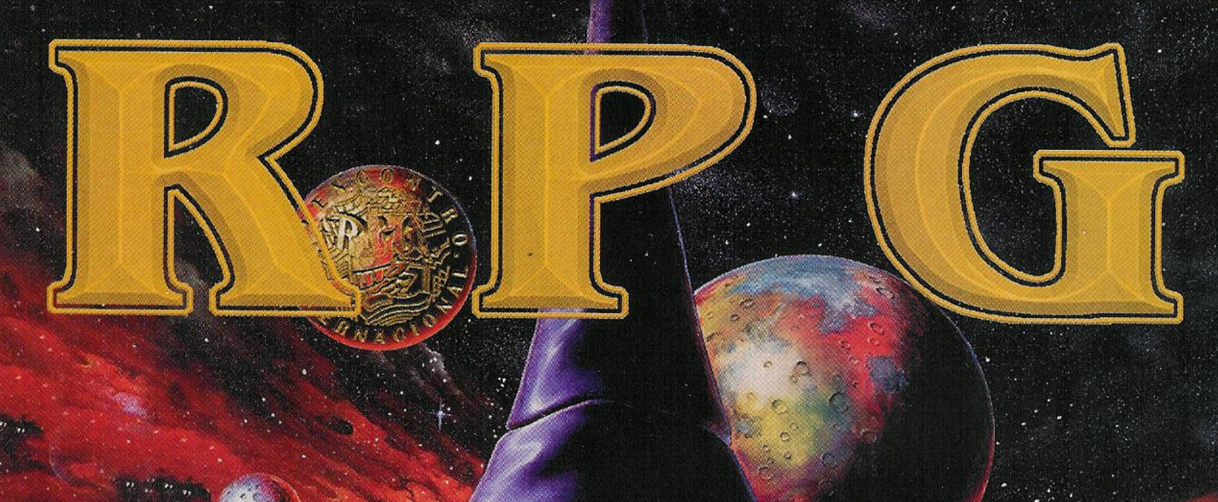
Autor: Koji Kondo

Onde pode ser ouvida: Na abertura de **The Legend of Zelda** (NES) e em vários momentos de outros games Zelda

Esta música não está em Zelda 64. A canção mais marcante de toda a série ficou de fora do melhor game de todos os tempos. Mas pelo menos em nossa seleção ela não poderia faltar. É bem difícil de ser tocada, então treine bastante e fique ligado nas pausas e nas rápidas trocas de botão.

Curtiu tocar estas canções e dar uma de músico? Então por que não tenta tirar uma você mesmo? Use o ouvido e a criatividade e nos mande sua partitura de qualquer música existente nos diversos games Nintendo (use como modelo as partituras que colocamos nesta matéria). As cinco melhores transcrições levam na faixa bonés exclusivos da **Nintendo World**.

VII Encontro Internacional de





FRED FIELDS 88

Dias 28, 29 e 30 de Maio de 1999
MARQUISE DO PARQUE IBIRAPUERA
SÃO PAULO - SP

Dias 5 e 6 de Junho de 1999
GIBITECA DE CURITIBA - SOLAR DO BARÃO
Rua Carlos Cavalcanti 533 - Curitiba - PR

CONVIDADO INTERNACIONAL
PETER ADKISON - TSR e Wizards of the Coast

Informações e Inscrições

DEVIR LIVRARIA
Rua Teodureto Souto 624 - Cambuci
São Paulo - SP - 01539-000
Fone: (011) 279-0477 — Fax: (011) 242-8264 ou (011) 279-5901

GIBITECA MUNICIPAL HENFIL
Rua Sena Madureira, 298
São Paulo - SP - 04021-050
Próximo ao Metro Vila Mariana

Realização













Apoio







DRAGÃO

THE ORIGINAL Micro Machines® SCALE MINIATURES

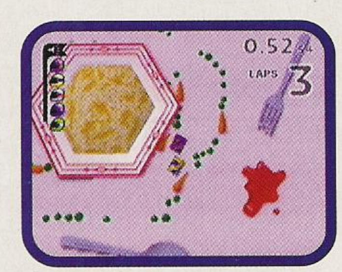
64 TURBO

Corridas acirradas com carrinhos de brinquedo

Brincar com carros miniatura é uma das diversões preferidas dos meninos. Dirigi-los sobre a mesa da cozinha, no quintal ou mesmo na banheira é o que há quando se é criança. E para a alegria de todos, **Micro Machines 64 Turbo** traz tudo isso para o N64. O título é um clássico que vem desde o Nintendinho e SNES e agora está melhor do que nunca. São 32 miniaturas disponíveis, incluindo tanques de guerra, jipes, caminhões, bólidos de Fórmula-1, carros esportivos, lanchas e até helicópteros! Cada máquina tem suas características. Umas correm mais, outras têm melhor estabilidade, mas todas elas podem andar em qualquer terreno. Os circuitos são bem



divertidos. Tente mentalizar uma competição sobre uma mesa de jantar: o caminho é feito com cenouras, ervilhas, tem guardanapos, talheres e está cheio de obstáculos como poças de leite, pedaços de queijo, gotas de mel, copos, pratos e por aí vai. E nem pense em cortar caminho! Quanto mais tempo você fica fora da pista mais frágil o carro se torna. Ele pode até mesmo explodir.
O jogo tem 48 pistas bem loucas. Dá para correr no jardim de uma casa – desviando de um cãozinho e de um sapo –, em um laguinho cheio de plantas aquáticas, sobre uma mesa de sinuca e até dentro de uma gota de sangue que fica num circuito dentro de um laboratório! Neste último caso um microscópio vai ajudá-lo.

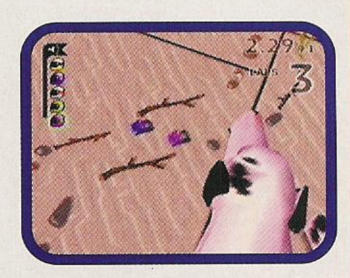


Armas e itens

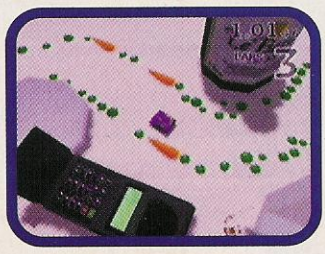
Para deixar a disputa mais animada existem armas espalhadas pelo caminho. Elas ficam dentro de caixas verdes e podem ser martelos gigantescos, ganchos e canhões. Usá-las pode definir uma competição.
Micro Machines 64 Turbo tem ótimos gráficos, nítidos e detalhados. Tudo é tridimensional e as texturas deixam os cenários super-realistas. Na



parte sonora tem musiquinhas que não são lá grande coisa, mas também não interferem na diversão nem comprometem. Os efeitos de som são bem variados e cada veículo tem um ruído de motor diferente, buzina e freada.



A jogabilidade é um pouco estranha no começo. Você dirige o seu veículo com uma visão aérea e os ângulos de câmera vão se alternando. Isso exige uma boa coordenação, porque os comandos vão variando, mas é só treinar um pouco. A dica é não exagerar na velocidade do game (nível de turbo que você ajusta no início da disputa).
O modo Multiplayer ficou meio chato porque quando um dos competidores se



distancia um pouco do outro, a tela pára e mostra o vencedor. Chega a irritar. Mas nos final das contas, é bem divertido e simpático.

Rogerio Motoda

Modos de jogo

Head to Head - Você participa de campeonatos e compete contra o computador ou seus amigos.
Challenge - Você contra três rivais controlados pelo computador disputam um campeonato. Cada prova tem três voltas e terminando a competição em primeiro lugar você é premiado com um carro.
Time Trial Challenge - Uma corrida contra o relógio em minicampeonatos.
Time Trial Single Race - Uma corrida contra o tempo em uma única prova.

Multiplayer

Single Race - Até oito corredores competem em uma prova.
Tournament - Selecione os cursos e jogue-os com seus amigos.
Teams Mode - Quatro jogadores se dividem em duas equipes. Cada um controla o carro de sua equipe.

Comandos

Alavanca de Controle - Direção.
Botão A - Acelera.
Botão B - Com o veículo parado, ré. Com o veículo andando, freio.
Botão R - Pula obstáculos.
Botão Z - Buzina. Aciona arma.

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Codemasters
Publisher	Midway
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak	Sim
Compatível com cartucho de memória?	Sim

LODE RUNNER 3-D™

Resolva quebra-cabeças cibernéticos

Quebra-cabeças de montão para quem é viciado em resolver problemas.



Lode Runner 3-D é um clássico do Nintendinho e agora chega em versão totalmente tridimensional para o N64. A idéia básica é apanhar todo o ouro possível para impedir a economia universal de ir para as cucuias. Para isso, você deverá viajar por planetas futuristas e enfrentar desafios de outro mundo, literalmente. São 126 níveis para fazer sua cabeça pifar de tanto pensar. Para se dar bem, o negócio é ter raciocínio rápido, uma boa habilidade visual e atenção em tudo o que está na tela. Seu objetivo principal é abrir caminho e coletar todas as peças de ouro. Elas estão no meio de caixas que só podem ser destruídas com tiros de laser ou com a ajuda de bombas. Você tem de visualizar o melhor caminho para alcançar a grana. Se a escolha for incorreta a brincadeira acaba, porque não há como voltar e tentar





novamente. Fique esperto e use todos os recursos de visão como ângulos de câmera e zoom. Não faça nada sem ter absoluta certeza.
O desafio de **Lode Runner 3D** é bem elevado e não é para qualquer um. Quem começar a jogá-lo terá de se desdobrar para conseguir chegar ao final. Os gráficos são bastante nítidos e bem feitos. A jogabilidade é boa e responde rapidamente aos seus comandos, os efeitos de som não são variados e as músicas um pouco repetitivas.
R.M.



BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 jogador
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Puzzle
Programadora	Big Bang
Publisher	Infogrames
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com cartucho de memória?	Não



Jogo de corrida não traz nada de novo

A pergunta é: por que diabos o Nintendo 64 precisa de um game como este? A jogabilidade é ruim e a emoção de pilotar é praticamente nula. A impressão que dá é que a Midway pegou as sobras de **San Francisco Rush** e **Cruis'n' World**, misturou tudo e fez



este **California Speed**. O game é marcado por circuitos loucos, talvez os mais pirados já vistos para o N64. Entre eles está o da cidade de São Francisco. Nele há a famosa ponte-pênsil com um congestionamento monstro e a corrida não pode parar de jeito nenhum. O que fazer? Simples, você é obrigado a cortar caminho pela tela de arame que sustenta a construção! Você corre dentro de shoppings a céu aberto, campos de golfe, passa por caminhos alternativos e outros lugares nada convencionais. Os carros aparecem em bom número e vão de caminhões, passam por caminhonetes, carros normais antigos e novos e chegam até a um surpreendentemente veloz carrinho de golf. Mas esta variedade toda não serve para



muita coisa, principalmente porque os veículos andam todos na mesma velocidade. Quer dizer, não adianta nada escolher um V8 envenenado

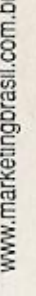


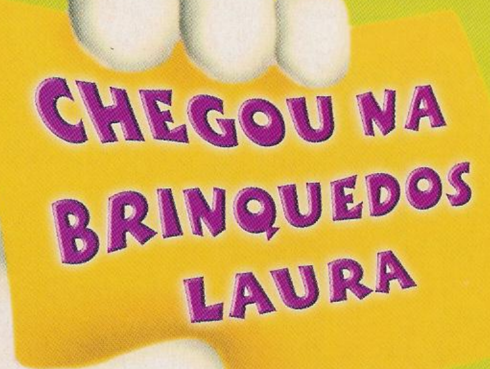
se o seu desempenho é igual ao do carro de golf. Você pode afundar o dedão no acelerador e mesmo assim é difícil de ultrapassar o líder. E já vamos avisando: vencer é só de vez em quando. Nem os cinco campeonatos disponíveis salvam a brincadeira. Para piorar ainda mais, o jogo tem gráficos pobres e defeitos como passar por dentro dos carros que vêm em sentido contrário, por exemplo.
R.M.

Comandos
Alavanca de Controle - Direção
Botão A - Acelerador
Botão B - Freio
Botão C-cima - Visão
Botão Z - Reduz marcha
Botão R - aumenta marcha

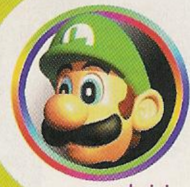
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Atari Games
Publisher	Midway
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com cartucho de memória?	Não





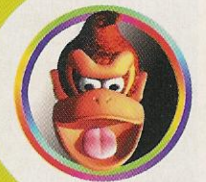
O JOGO QUE VAI TRANSFORMAR SUA CASA NUMA GRANDE FESTA.



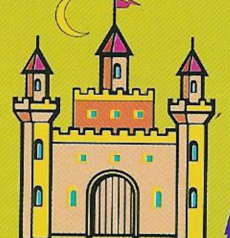








Mario Party, o super jogo da Nintendo para até 4 jogadores. Ação alucinante para você e seus amigos fazerem a festa a qualquer hora do dia. Divirta-se extrapolando os limites do jogo Mario Party. Passe na Brinquedos Laura e leve mais adrenalina para o seu Nintendo64.



BRINQUEDOS LAURA



SHOPPINGS: MORUMBI Lj.154: 5182-6943
MORUMBI Lj.59: 5181-5261 - PAULISTA: 251-2818
IBIRAPUERA: 535-5752 CENTER NORTE: 6950-4580



MEGA MAN

Ele é um dos maiorais do mundo dos games. Reviva as aventuras deste herói ao lado de Cassiano Barbosa

Ação sem parar, itens, trilha sonora emocionante, jogabilidade perfeita, chefes enormes e difíceis fizeram de Mega Man um dos personagens mais famosos e amados do mundo dos games. Desde a era dos 8 bits, passando pelo Super NES e chegando ao Game Boy, todos os jogos da série são lembrados até hoje pelos fãs que sempre que podem voltam a jogá-los. Se você não conhece nem um deles ou quer apenas relembrar, acompanhe-nos agora nesta viagem.

Mega Man 2

Ano de lançamento: 1988
Console: NES



Dr. Wily está de volta com mais oito novos robôs. Este episódio fez a série explodir em popularidade, com gráficos melhores, jogabilidade superprecisa, bom desafio (ainda que mais fácil que o anterior), ótima diversão e canções facilmente reconhecíveis. Esta versão também possui inimigos gigantescos, que ocupam quase a tela inteira.

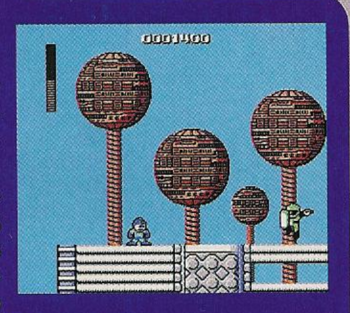
Dica

Todas as armas, itens e quatro tanques de energia

Na tela de Passwords coloque A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2

Mega Man

Ano de lançamento: 1987
Console: NES



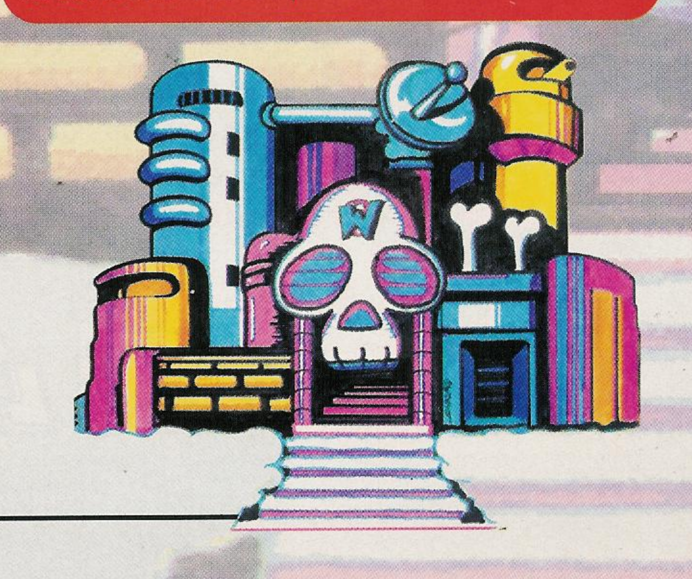
O jogo que começou tudo conta a história de Dr. Wily, assistente do Dr. Light. Wily roubou os robôs do laboratório para usá-los em seu plano de conquistar o mundo. É surpreendentemente considerado por muitos o mais difícil da série, ainda mais pelo fato de não possuir senhas (Passwords), obrigando você a jogá-lo do início ao fim!

Dica

Chegue ao final

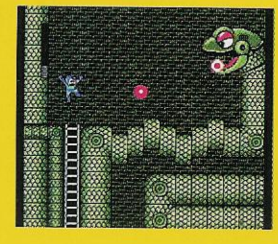
Como este jogo não possui truques ou Passwords, aqui está a ordem recomendada para chegar ao final do game:

1. Bomb Man (use a Arm Cannon [P])
2. Guts Man (use as Hyper Bombs [B])
3. Cut Man (use o Super Arm [G])
4. Elec Man (use o Rolling Cutter [C])
5. Ice Man (use o Thunder Beam [E])
6. Fire Man (use o Ice Slasher [I])



Mega Man 3

Ano de lançamento: 1990
Console: NES



É considerado por muitos o auge da série no Nintendinho, com os melhores gráficos, música, jogabilidade e grau de diversão. Desta vez, Dr. Wily dá uma chance à paz e se junta a Dr. Light para construir um robô que, supostamente, será feito para o bem da humanidade. Entretanto, as partes necessárias para a construção deste robô estão armazenadas em minas guardadas por oito robôs-guardiões. Com isso, Mega Man e seu novo e leal cãozinho cibernético Rush deverão derrotar as supermáquinas e capturar o material necessário para completar o projeto.

Dicas
Todas as armas, itens e nove tanques de energia
Na tela de Passwords coloque:
Bolinha azul: A3 B5 D3 F4
Bolinha vermelha: A6

Mega Man 4

Ano de lançamento: 1991
Console: NES

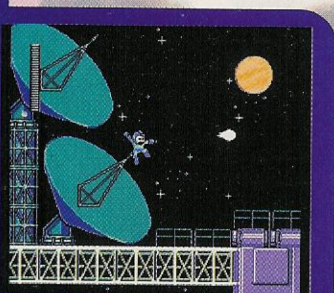
Dr. Wily não participa desta versão. Em vez dele, aparece Dr. Cossack, um cientista russo que, como Dr. Wily, inventou oito robôs para conquistar o mundo.

Dica
Armas secretas
a) No estágio Dive Man, existe um buraco depois que você derrota a segunda baleia. Caia nele, desvie de todos os espinhos e você achará o Wire Power, que permite a Mega Man se pendurar no teto e ainda acertar inimigos de longe.

b) No estágio Pharaoh Man, use o item R. Coil para pular por cima do primeiro buraco. Atravesse todo o deserto para achar o Balloon Power, que permite soltar balões para o herói flutuar e se dar bem.

Mega Man 5

Ano de lançamento: 1992
Console: NES

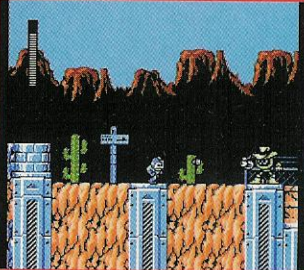


Doutor Light é misteriosamente raptado. Na local do crime, Mega Man encontra o lenço característico de Protoman e sai à sua procura, juntamente com Dr. Cossack. Apesar de todas as evidências levarem a Protoman como autor do seqüestro, Mega Man sabe que algo está errado e um grande mistério está para ser revelado.

Dica
Todas as armas e itens
Bolinha azul: B4 D6 F1
Bolinha vermelha: C1 D4 F6

Mega Man 6

Ano de lançamento: 1993
Console: NES



O primeiro torneio anual de robôs é interrompido quando seu patrocinador, o bilionário Mr. X, decide raptar os oito poderosos robôs e usá-los em um maldoso plano para conquistar o planeta. Mega Man e Rush saem à captura deste maluco antes que seja tarde demais.

Dicas
Todas as armas e itens
Na tela de Passwords coloque
B6 D4 F2 F4 F6



Mega Man X

Ano de lançamento: 1993
Console: Super NES

Mega Man X foi a primeira aparição do robô azul no console Super NES e o que começou uma série totalmente nova, a **Mega Man X**, sem qualquer ligação com a do NES. A história é bem diferente e não tem personagens famosos, como Dr. Wily, Rush ou Proto Man.
Nesta versão, Mega Man X é o nome de um robô superinteligente que Dr. Light criou. Com medo das possíveis conseqüências, o cientista o prendeu numa cápsula para ser aberta somente no futuro. Entretanto, um cientista chamado Dr. Cain achou a cápsula de X e duplicou o robô, mesmo sabendo que não poderia criar uma cópia perfeita. Inicialmente chamados de Reploids, as novas máquinas se rebelaram e se autodenominaram Mavericks. Muita encrenca para Mega Man resolver com sua ajuda.

Dicas
Jogue bolas de fogo (Hadouken)
Antes de tentar pegar a magia de Ken e Ryu, você precisa ter todas as armas, corações e os quatro subtanques. Faça assim: chegue quatro vezes ao final do estágio Armored Armadillo com seus medidores de energia sempre no máximo. No final da fase, use o item Escape Velocity para recomeçar o estágio. Entre pela quinta vez neste nível, use o terceiro carrinho de plataforma e escale a parede que está logo antes da entrada para o esconderijo de Armadillo. No corredor aparecerá uma cápsula com o Dr. Light vestido de Ryu. Pronto, é só pegar a magia.

Mega Man X2

Ano de lançamento: 1995
Console: Super NES

Mais Reploids transformam-se em Mavericks, só que desta vez estão bem mais poderosos. Assim é formada uma equipe justamente para acabar com essa nova geração de robôs, chamada de Maverick Hunters e liderada por X. Durante esta jornada, descobre-se que as partes de Zero (totalmente destruído no primeiro episódio) estão nas mãos de Agile, Violen e Sergen, três X-Hunters. Estes três robôs querem entregar todas as partes para Sigma reconstruir X e usá-lo para fins maléficos.

Dica

Pegue o Dragon Punch (Shouryuken)

Faça o seguinte: tenha todos os corações, itens e subtanques. Na fase de Agile, quando você alcançar as duas escadinhas, cristalize os morcegos e use-os para chegar na escada que é inalcançável. Use o item Speed Burner no primeiro grupo de espinhos e o Air Dash (com o botão A) entre os próximos espinhos. Vá para o próximo grupo de espinhos. Carregue o Speed Burner à esquerda para pegar a vida extra. Escorregue por baixo da parede da esquerda e você achará a cápsula com o Dragon Punch. Você precisa estar com o medidor de energia cheio para pegar esta cápsula. Para executar o Dragon Punch, pressione a seqüência baixo, baixo-frente, frente e botão de tiro.

Mega Man 7

Ano de lançamento: 1995
Console: Super NES

Este é o único jogo da série original lançado para Super NES. Nesta versão, Mega Man está com uma aparência mais brava (influência da série X), sem aquele sorriso cativante do NES, mas os gráficos e a jogabilidade estão decentes.
Desta vez, Dr. Wily preparou um plano de emergência caso fosse mesmo para a prisão. Ele programou a ativação automática de vários robôs se eles não fossem mexidos dentro de seis meses. Durante sua busca para vencer as máquinas, Mega Man encontra dois novos e misteriosos aliados: Bass e Treble, que aparentemente também estão tentando acabar com as criações do maligno Dr. Wily.

Dica

Lute sem parar no modo Street Fighter

Use a senha (Password) que você ganha depois de terminar o jogo, segure os botões L e R e pressione Start. Assim, você poderá jogar uma espécie de versão Street Fighter do jogo, com Mega Man e Bass lutando um contra o outro em uma só arena!

Mega Man X3

Ano de lançamento: 1996
Console: Super NES

Um cientista Reploid chamado Dr. Doppler é contaminado por um vírus de computador que é nada menos do que Sigma (ou o que restou dele). Assim o vilão pode usar o corpo do cientista para construir o robô que quiser. Mega Man e Zero (também reconstruído) saem à captura do inimigo.

Dica

Use a arma de Zero

No segundo estágio do laboratório do Dr. Doppler, atravesse a fase inteira só com o Mega Man. Ao chegar na entrada da sala do minichefe, mude para o Zero. Jogue o estágio inteiro com ele e derrote Vile. Assim, Zero sofrerá danos que o impedirão de continuar sua jornada e entregará seu sabre para o Mega Man. Você não poderá usar a espada, mas sentirá todo seu poder quando der um tiro com a arma simples carregada (segure o botão de tiro antes de disparar).

Rockman & Forte

Ano de lançamento: 1998
Console: Super NES



Este supercartucho de 32 mega foi lançado somente no Japão. Ambientado na série original de Mega Man, foi o último game lançado para Super NES. A história é essa: um novo robô inimigo chamado King rouba alguns dos robôs de Dr. Wily e constrói novos. Para trazer seus robôs de volta, Dr. Wily envia Forte (nome japonês de Bass) junto com Rock Man (nome japonês de Mega Man) para acabar com o vilão. Um dos grandes games da série. Repare nos gráficos sensacionais! Uma pena que poucas pessoas puderam conhecê-lo.

Mega Man no Game Boy

A série para Game Boy também foi um sucesso completo. Com cinco jogos, o auge aconteceu com Mega Man 4 e 5. Estas versões têm apresentações entre as fases, ótimos itens e até Tango, um gato ciborgue aliado.



Dicas

Mega Man 1:
Vá ao castelo de Dr. Wily - Na tela de Passwords coloque A2, A3, B4, C2, C3

Mega Man 2:
Vá direto para o Dr. Wily - Coloque na tela de Passwords A1, A3, A4, B3, C1, C2, C3, D1, D3

Mega Man 3:
Vá para a fortaleza de Dr. Wily - Na tela de Passwords use a senha A0, B0, B2, C1, C2

Mega Man 4:
Com esta senha você fica com todos os itens, nove vidas e 999 P-Chips até a segunda batalha contra Ballade - C1-R; D1-R; E1-B; B2-E; D2-R; E2-E; A3-B; E3-E; B4-B; C4-R; F4-B

Mega Man 5:
(todos os itens, 5 vidas e 276 P-chips)

T	E	R	E	•
•	•	R	R	E
T	•	T	T	•
R	E	•	•	R
•	•	T	E	R

Mega Man Soccer

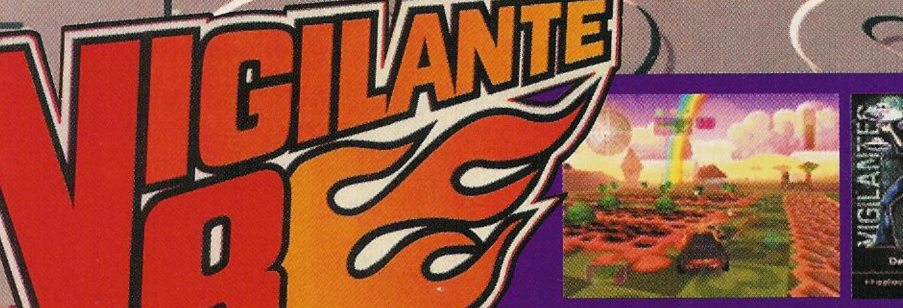
Ano de lançamento: 1994
Console: Super NES



OK, claro que este definitivamente não é um jogo de ação, mas um divertido jogo de futebol. Quem imaginou bater uma bola com todos os robôs mais famosos da série, com direito a chutes especiais e itens? Apesar do estilo totalmente diferente, todos os robôs, poderes e até a característica seleção de estágios transformam o jogo em um genuíno game da série Mega Man.



VIGILANTE 8






Todas as fases, personagens e carros
Digite a senha (Password) JTBT7CFD1LRMGW.



Habilite todos os veículos
Tenha todos os carros (com exceção do Alien). Digite a senha GANGS_UNLOCKED (preste atenção ao espaço indicado pelo traço sempre que aparecer).



Clone os carangos
Para permitir que vários jogadores utilizem o mesmo carro, digite a Password MIX_MATCH_CARS.



Veja todos os finais
Para fazer isso sem ter de jogar tudo, é só usar a Password LONG_SLIDESHOW.



Carro alienígena
Para pilotar um carro de outro mundo digite a Password GIMME_DA_ALIEN.

Ultra-resolução
Para melhorar o visual, digite a Password MAX_RESOLUTION.

Aumente os mísseis!
Coloque a Password MISSILE_ATTACK.

Ganhe invencibilidade
É só usar a Password LIVING_FOREVER.

Tiro mais veloz
Para cuspir bala sem parar, use a Password FIRE_NO_LIMITS.

Reduza a gravidade!
Digite a Password A_MOON_GETAWAY e seu carro vai andar como se estivesse na Lua.

Remova todos os inimigos
Livre-se dos adversários digitando a Password POPULATION_OUT.

Câmera lenta
Para deixar o jogo devagar, coloque a Password GO_REALLY_SLOW.

Superdificuldade
Deixe o jogo com o nível máximo de dificuldade com a Password I_AM_TOUGH_GUY.

Habilite todas as fases
É só digitar a Password LEVEL_SHORTCUT.

Pilote um dirigível
Em Casino City, você verá um dirigível voando. Espere a geringonça aterrissar e entre nela assim que as portas se abrirem. Você poderá dirigi-la, mas não vai conseguir subir nem descer quando quiser. Se estiver voando sobre um edifício com Power-ups, a aceleração fará com que o dirigível caia. Preste atenção nos seus oponentes, pois se algum deles disparar contra você, o aparelho explodirá.



NINTENDO 64

Quadros escondidos



Dentro do Castelo de Hyrule, onde você encontra a princesa Zelda pela primeira vez, existem algumas janelas do lado esquerdo e direito. Vá para o lado direito e olhe através da janela (use o botão C-cima para olhar) e ver quadros com Yoshi, Mario, Luigi, Bowser e a Princesa. Agora, use o seu estilingue e mire na janela para fazer um Rupee vermelho cair. Você ganhará vinte Rupees. Vá para o lado esquerdo e atire na janela. Um guarda irá aparecer e dará a maior bronca em Link. De quebra, ele ainda jogará uma bomba!

21 garrafinhas



Você poderá ter muito mais garrafinhas do que as quatro permitidas no jogo. Vá até um lugar com peixes que podem ser capturados com uma garrafa (Zora's Domain, por exemplo). Use uma delas em um peixe e antes que Link termine o movimento de captura totalmente, pause o jogo e substitua a garrafa que você usou por outro item. O item que você escolheu desaparecerá e uma nova garrafinha irá aparecer em seu lugar. Você pode repetir este procedimento com vários itens de seu inventário. Mas atenção! Tenha certeza de fazer este truque com objetos sem utilidade (como a Claim Check ou as Deku Nuts), pois os itens que você trocar por uma garrafa não poderão ser recuperados.

Dinheiro fácil!

Um inseto (Bug) capturado em uma garrafa se multiplica por três quando você o liberta. Para ganhar Rupees, solte os bichinhos e capture um em cada garrafa disponível em seu inventário. Agora, venda alguns para o comprador de insetos do Market ou da Vila Kakariko. Mantenha uma garrafa com inseto para fazer este esquema sempre que precisar de Rupees.

Isca surpresa



Sabia que há uma isca escondida no Fishing Pond? Você pode encontrá-la sobre um tronco no meio de um lago na hora da pescaria. Também pode estar próxima a umas pedras na margem. Mas isso acontece apenas de vez em quando.

Todas as cem Skulltulas na maior moleza

Toque a canção da tempestade (Song of Storms) perto da árvore que está em frente ao castelo de Hyrule (próximo de onde Malon estava dormindo) para fazer um buraco aparecer. Entre nele e destrua todas as paredes com uma bomba para encontrar algumas aranhas. Mate todas elas e veja uma Gold Skulltula Token. Agora, fique próximo do teletransportador (raio de luz brilhante) que está no meio da sala e use a tecla Z para mirar na Skulltula. Dispare seu bumerangue para pegá-la e imediatamente dê uma cambalhota para ser teletransportado antes que o bumerangue retorne para as mãos de Link. Se você entrar novamente pelo mesmo buraco, a Skulltula estará lá. Cada vez que fizer este procedimento, você ganhará uma Skulltula.

BODY HARVEST



Recarregue a energia

Na tela em que você escreve o nome, coloque ICHEAT e comece o jogo normalmente. Durante o game, a qualquer momento, digite no Direcional: para baixo, para cima, para direita, A, B, para esquerda e C-direita. Isso irá restaurar a sua energia e se você estiver dentro de um veículo, a gasolina e o escudo também serão completados.

NINTENDO 64

BATTLETANX







Escolha a Gangue Storm Ravens

Coloque a senha (Password) WMNRSMRTR.

Superarmas

Durante o jogo, colete três vezes o mesmo Power-up, pode ser qualquer um deles. Depois selecione esta arma e pressione os botões A e B ao mesmo tempo. Sua arma terá um novo efeito todo especial.



Praga de Sapos

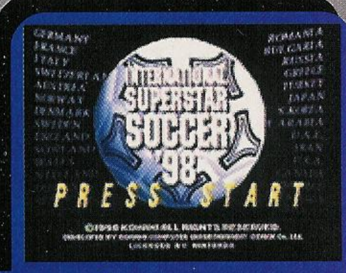


Coloque a senha (Password) FRGZ e veja os sapões correndo como loucos pelo cenário.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

NINTENDO64





Jogue com os times secretos

Na tela título, pressione a seguinte seqüência rapidamente (no Direcional): para cima, C-cima, para cima, C-cima, para baixo, C-baixo, para baixo, C-baixo, para esquerda, C-esquerda, para direita, C-direita, para esquerda, C-esquerda, para direita, C-direita, B, A, segure o botão Z e aperte Start. Se der certo, você escutará o locutor falando "World Class!". Entre no modo Open Game para poder escolher os seis times especiais, inclusive a equipe dos melhores do mundo.

THE ORIGINAL Micro Machines® SCALE MINIATURES





Cheat Codes

Digite os códigos a seguir enquanto o jogo estiver pausado. Se a seqüência de botões for digitada corretamente, você ouvirá um barulhinho. Para desabilitar qualquer um dos códigos, basta digitá-lo novamente. Todas as seqüências têm de ser feitas do Direcional.

Câmera na parte traseira do carro

Para esquerda, para direita, C-esquerda, C-direita, para esquerda, para direita, C-esquerda e C-direita.

Saltos exagerados

Dê altos pulos. C-esquerda, para direita, para direita, para baixo, para cima, para baixo, para esquerda, para baixo, para baixo.

Mais velocidade

C-esquerda, C-baixo, C-direita, C-esquerda, C-cima, C-baixo, C-baixo, C-baixo, C-baixo.

Diminuir a velocidade dos carros controlados pelo computador

C-direita, C-cima, C-esquerda, C-baixo, C-direita, C-cima, C-esquerda, C-baixo.

Debug Mode

Pause o jogo e pressione: C-esquerda, para cima, para baixo, para baixo, C-esquerda, C-direita, C-direita, C-cima e C-baixo para habilitar o Debug Mode que libera tudo o que o jogo oferece. Feito isso, digite uma das seqüências abaixo enquanto estiver jogando.

Abandone a corrida com vitória

Pressione Z + C-baixo simultaneamente (não funciona no modo Time Trials).

Mude o ângulo da câmera

Segure o botão Z e pressione: para cima, para baixo, para esquerda ou para direita.

Mude o Zoom da câmera

Segure o botão Z e pressione L ou R.

Para o carro correr sozinho

Segure o botão Z e pressione C-esquerda.

Transforme os carros



No Challenge Mode, pause o jogo e digite: para baixo, para baixo, para cima, para cima, para direita, para direita, para esquerda, para esquerda (no Direcional). Este código mudará seu carro para diferentes objetos existentes na pista que você está correndo. Para mudar de objeto, faça toda a seqüência novamente.

Turbo na saída

Logo no início da corrida, dê um toque e solte o botão do acelerador cada vez que escutar um ruído. No último barulho, segure o botão do acelerador para partir usando um turbo bem eficiente.

FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99

NINTENDO 64

Desative a contagem de posse de bola
Fique tranquilo na hora de armar uma jogada. Na tela Secret Code escreva a palavra BUZZZ



Jogadores cabeçudos
Para ver cada detalhe do rosto dos atletas, coloque o código NOGGIN na tela Secret Code.

Nova quadra
Jogue em uma quadra inédita na temporada. Na tela Secret Code, escreva o código Z-WOOD para jogar na quadra Z-Axis.



Sem torcida
Se a torcida está atrapalhando a sua concentração, por que não mandá-la de volta para casa? Na tela Secret Code, escreva a palavra NOFANS.

Veja o trajeto da bola
Para ver o rastro luminoso durante o seu arremesso, coloque o código TRAILS na tela Secret Code.

Comentarista Substituto
Para ouvir um comentarista diferente narrando o jogo, escreva a palavra MONKEY na tela Secret Code.

Jogue como o Cleveland Indians, de 98
Selecione o modo exhibition e escolha o time St. Joseph. Sua formação mudará para a mesma adotada pelo Cleveland Indians, em 98

Jogo de sessenta segundos
Se você está com pressa, mas mesmo assim quer bater uma bolinha, use esta dica. Na tela Secret Menu, coloque o código THIRTY.

Jogue com o time de designers do game
Veja a equipe que fez o jogo e veja se eles são bons no basquete. Coloque o código TEAM-Z na tela Secret Code.

Atraia mais faltas para o time da casa
Deixe o juiz de marcação cerrada no time da casa. Escreva a palavra HOMIE na tela Secret Code.



Jogadores fantasmas
Deixe o time adversário desorientado. Na tela Secret Code, escreva a palavra GHOST.

INSPECTOR GADGET



DEBUG MENU VER.001-04

STAGE	00000
HATS	20
TIME	300
LIFE	NORMAL UNDEAD
OPT	
BGM	01
SE	01

Tela de opções secretas
Na tela título, segure os botões L, R, B e pressione para baixo, para baixo, para cima, para esquerda, para direita, para baixo, para direita, para esquerda. Se funcionar, a tela ficará cor de rosa. Solte todos os botões e aperte Start para a tela Debug Menu aparecer.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DAFFY DUCK MARVIN MISSIONS

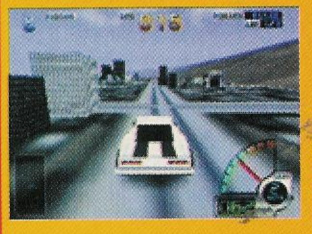
WHERE THERE'S DUCK THERE'S FIRE



VIDAS EXTRAS
Comece o jogo. Na tela que diz "Where there's duck there's fire" [onde há pato, há fogo] pressione para esquerda, para esquerda, para direita, para direita, para cima, para baixo, Y, A, B, X. Você irá ouvir uma voz dizendo Mother [mãe] e ganhará vidas extras.







Nova pista

Se você vencer em todos os Series Modes, será presenteado com uma pista na California.

Dirija um caminhão

Vença na California Cup ou na State Cup e ganhe um caminhão de rodas enormes.

Campeonato no Espelho

Entre no modo Practice. Antes de selecionar a pista, certifique-se de deixar a opção Mirror ligada (On). Entre na pista do Practice, mas não é preciso correr lá. Simplesmente saia e comece uma corrida no modo Series. Agora você poderá correr nas Series, mas no modo Espelho, ou seja, as mesmas pistas, mas só que do lado contrário. Para voltar ao normal, entre novamente no modo Practice e desligue a opção Mirror.

NFL BLITZ

No menu principal, vá para o Exhibition Mode e depois escolha seu time. Na tela Matchup, pressione as seguintes combinações de botões para habilitar os truques abaixo.

Jogue sem perder a bola durante a treta!
Start quatro vezes, B, B, A, A, A, para baixo.

Turbo Infinito
Start cinco vezes, B, A, A, A, A, para cima.

Jogo noturno
Start duas vezes, B, B, A, A, para direita.

No Pointer
Start três vezes, B, B, B, A, A, A, para esquerda.

Receptor invisível
Start quatro vezes, B, B, B, A, A, A, para cima.

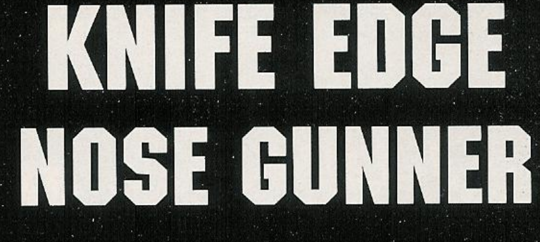


SNOWBOARD KIDS 2



Códigos

Este código libera todos os personagens, pranchas e pistas. Na tela título do jogo, pressione: Z, B, C-cima, para baixo (no Direcional), para esquerda (na Alavanca de Controle), para direita (na Alavanca de Controle), para cima (no Direcional), R, Z e A.



KNIFE EDGE NOSE GUNNER





Superdificuldade

Torne a parada mais dura ainda com este código para aumentar a dificuldade! Logo no início, quando o logotipo da Kemco aparece na tela, segure os botões R, L e C-cima, então pressione, nesta ordem e sem soltar os botões: C-direita, C-esquerda e B. A informação de Copyright que está na parte debaixo da tela se tornará amarela se o código funcionar.



Seleção de estágios

Para acessar a tela de Seleção de Estágios no modo Story ou Team, vá para a tela Stage (onde você escolhe qual caminho seguir). Pressione e segure o botão R e os quatro botões C, então aperte o Direcional para direita, para cima, para esquerda e para baixo.



James Bond 007

Como passar de Kurdistan (terceira fase)?

Rafael S. F. de Carvalho
(via e-mail)

GAME BOY

Estes são seus objetivos em Kurdistan:

1° objetivo: Consiga o facão, Gold Ring (Anel de ouro) e o Blank Paper (Papel em branco)
• Do começo da fase, vá uma tela para direita, uma para baixo e uma tela para direita.
• Entre na casa que está do lado direito de Bond e procure uma caixa na parte superior esquerda para achar o facão (Machete).
• Saia da casa e desça usando o facão para cortar os arbustos. Vá duas telas para cima, uma para esqueda, desça uma tela e entre na casa. Feito isso, fale com o homem para ganhar pistas, se você não as tiver recebido. O ladrão apenas lhe dirá "Good Bye"
• Saia da casa para o lado direito e suba uma tela. Vá duas telas para esquerda e entre na casa. Fale com o home para receber o Anel de Ouro (Gold Ring). Saia da casa e siga uma tela para direita, uma tela para cima e duas telas para direita.
• Ande em volta do lago que está no topo da tela, volte uma tela para esquerda e use o facão para cortar os arbustos. Suba uma tela e entre na casa.
• Procure a caixa no canto superior esquerdo da sala para encontrar o papel em branco (Blank Paper).

2° objetivo: Consiga a passagem (Pass)
• Do local onde você conseguiu o papel em branco (Blank Paper), saia da casa e desça uma tela. Corte as plantas e siga uma tela para o lado direito.
• Ande em volta do lago que está na parte inferior, vá uma tela para esquerda, uma para baixo, uma para direita e uma para baixo.
• Entre na casa e dê o Anel de Ouro para o prisioneiro. Depois que ele terminar de falar, dê a ele o papel em branco (Blank Paper).
• Fale com o guarda mais próximo para distrai-lo. Depois que ele terminar de falar, fale novamente com o prisioneiro para receber a passagem (Pass).

3° objetivo: Consiga a lamparina (Oil Lamp)
• Depois de conseguir a passagem (Pass), saia da casa, siga uma tela para cima e uma para a esquerda.
• Use a passagem (Pass) para entrar na casa e vá uma tela para a direita.
• Atire na luz que está piscando sobre o bar para distrair o guarda, em seguida entre pela porta que está ao lado direiro de Bond para encontrar a saída.
• Ande para o lado direito e pegue a lamparina (Oil Lamp).

4° objetivo: Derrote IQbal e liberte 008
• Depois de pegar a Lamparina, vá uma tela para cima, uma tela para a direita, uma tela para cima e entre na caverna.
• Suba uma tela e derrote IQbal para receber as chaves da prisão (Prisoner Keys).
• Vá uma tela para baixo, uma para direita, uma para cima. Feito isso, use as chaves (Prisoner Keys) para destrancar a porta da cela.
• Fale com 008 para terminar a fase.
• Como vencer IQbal?
- Assim que você entrar na sala, a chave paralisante (Stun Keychain) cairá automaticamente no andar.
- Ande em círculos, fazendo com que IQbal passe por cima da chave.
- Atire ou golpeie IQbal enquanto ele está paralisado. Se ele piscar é por que está sendo danificado.
- Se você estiver com pouca energia, desvie dele e use a "Med Kit" (caixa branca com o símbolo +) para recuperar a sua energia.
- Repita este procedimento até derrotá-lo.

Final Fantasy 3

Qual a hora que devo colocar no relógio da cidade de Zozo?

José Raphael

(via e-mail)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Os ladrões de Zozo lhe dão informações falsas sobre a hora certa para colocar no relógio. Confira o que deve ser feito:
Quando o relógio lhe pedir para reajustar a hora, escolha o número seis.
Quando ele pedir pelos minutos, escolha o número dez.
Quando pedir pelos segundos, escolha o número cinqüenta.

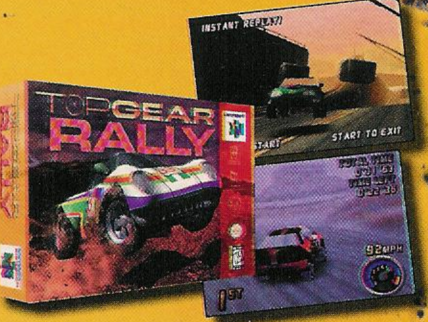
...E A LOUCURA CON

COM A PROMOÇÃO CARTUCHOS

R$ 49,00 CADA



DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!



TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak

CORRIDA



AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!

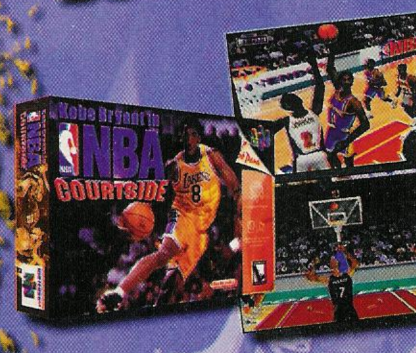


MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Inpressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!



NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!





KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!